

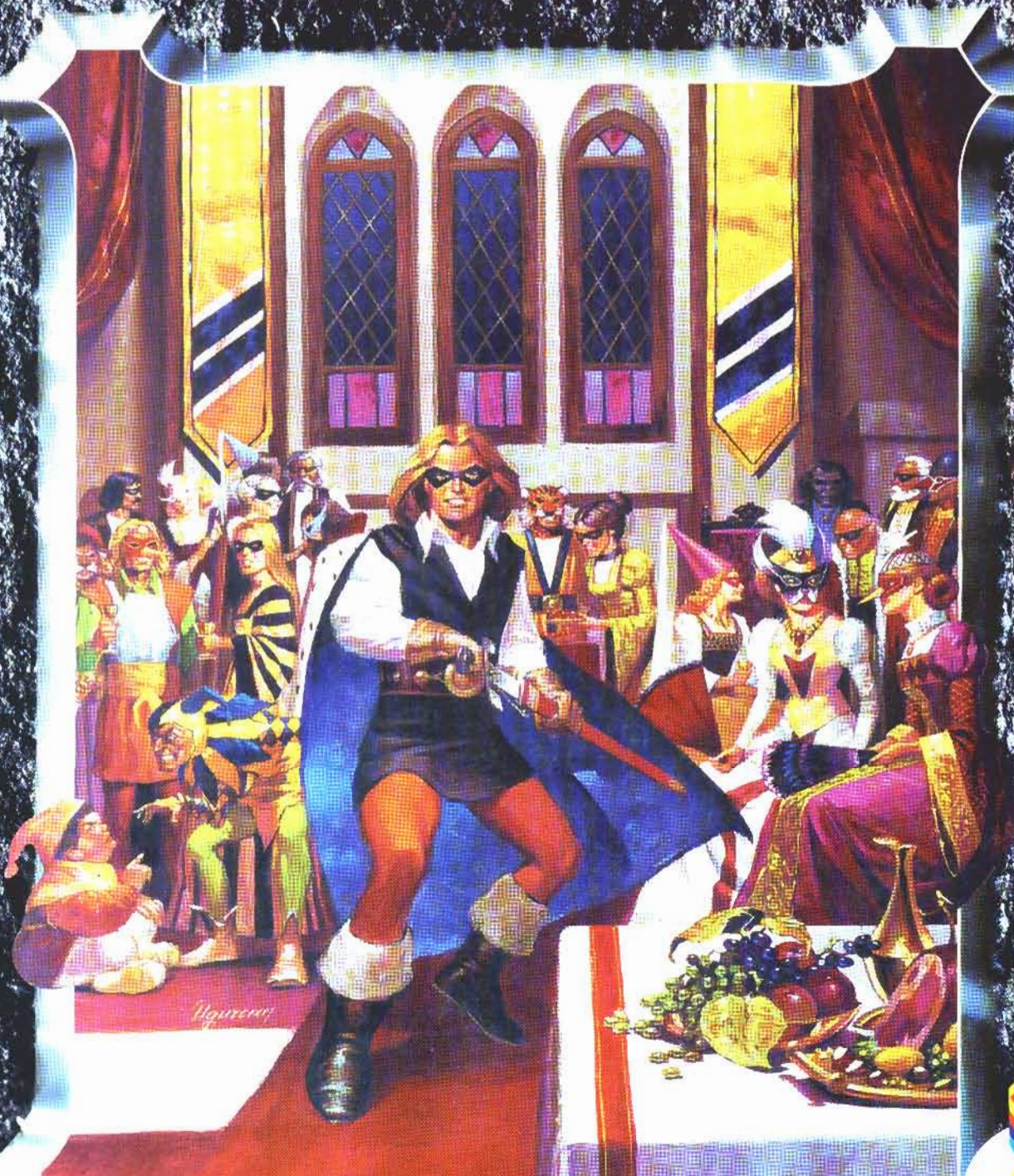
ERFAHRUNGSTUFEN

8-12

ABENTEUER
52

Das Schwarze Auge

DAS FEST DER SCHATTEN



Ein Gruppenabenteuer für den Meister und 3-5 Helden



Schmidt
Spiele

Das Fest der Schatten

von
Michelle Melchers

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 8-12
für den Meister und 3-5 Helden
ab 14 Jahren

Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet
von Christian Turk

©1994 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Inhalt

Ein Schatten erhebt sich	4
Das Abenteuer (Meisterinformationen)	7
Das Abenteuer	8
Der erste Tag in Grangor	8
Der nächste Tag	18
Schrecken der Nacht	24
Der alte Vampir	25
Die Chronik von Ilbaran	29
Ein unheimlicher Verbündeter	35
Die Nacht der Entscheidung	44
Ausklang	47

Ein Schatten erhebt sich

Die Vorgeschichte (Nur für den Meister)

Mit einem befriedigten Seufzer strich sich der Magier über seinen weißen Bart, und sein Blick wanderte noch einmal über all die Gegenstände und Gerätschaften, die er und seine Scholarin in den letzten Stunden kunstvoll in der engen Stube aufgestellt hatten. Nun brannten die Kerzen, und ihr flackernder Schein zitterte über die langen, verstaubten Reihen der Bücher. Das Pentagramm, mit magischer Kreide gezeichnet, blickte gleich einem offenen Auge aus der Stubenmitte vom Boden empor, und die fremdartigen Symbole an seinen Enden zeigten wie geheimnisvolle Finger in fünf verschiedene Richtungen. Noch einmal überprüfte der Magier sorgfältig die arkanen Zeichen, denn die Art der Beschwörung, die er im Sinne hatte, war zwar für einen Gelehrten seines Könnens nichts Ungewöhnliches, aber im Umgang mit den Kräften, die er zu rufen beabsichtigte, war Vorsicht stets angebracht.

"Schließe die Fenster, mein Kind!" wandte sich der Magier an die Scholarin, die, ihn erwartungsvoll anblickend, in einer Ecke der Stube verharret hatte und nun eifrig nickend zum einzigen Fenster des Raumes ging. Bevor das Mädchen das Fenster schloß, sog es noch einmal tief die kühle Nachtluft in seine Lungen und betrachtete den nächtlichen Himmel, das große, rotgoldene schimmernde Mal der Mada, das träge auf den dünnen, **weißen Nebelschwadenschwamm** und die schwarzen Baumstämme auf der Lichtung rings um den Turm in ein unwirkliches, verschwommenes Licht tauchte. Zaubernächte, Magierlicht, Hexenmond...

Die Scholarin begann zu frösteln, und sie mußte sich eingestehen, daß sich in die erwartungsvolle Spannung, die sie in den letzten Tagen beherrscht hatte, jetzt auch ein leiser Ton von Furcht mischte. Aber der Meister war einer der Besten seiner Zunft. Wenn jemand auf dem Felde der Invokationen bewandert war, dann sicherlicher. So schloß sie gehorsam das Fenster und schob den schweren Riegel vor, drehte sich um und blickte ihren **Herrn** an. Jener schlurfte bedächtigen Schrittes im Raum auf und ab. Die Lider halb geschlossen, brummelte er unverständlich vor sich hin. Schließlich ergriff er seinen schweren Stab und winkte seine Scholarin zu sich: "Dies ist das erste Mal, daß ich in deinem Beisein einen der Mächtigen zu mir befehle. Während der letzten Monde habe ich dich auf dieses Experiment vorbereitet, habe dich alles gelehrt, was du dafür wissen mußt. Nun hab gut acht, daß du aus dem lernst, das du schauen wirst ..."

Der Magus sah seine Schülerin eine Weile prüfend an und sagte dann ernst: "Ich lese in deinen Augen, daß in dir nicht nur Neugier und Verlangen herrschen, sondern auch ein wenig - Angst."

Das Mädchen sah verlegen zu Boden. "Das ist weder schlecht", fuhr der Magier fort, "noch feige, sondern gut so. Dies ist die Stunde deiner ersten Begegnung mit einer Kreatur der **Anderswelt**. eine Stunde des Triumphes, mein Kind, denn mit

diesem Augenblick öffnet sich dir die Pforte zu großem Wissen und nicht unbeträchtlicher Macht. Doch gleichzeitig mußt du dir auch der Gefahren bewußt sein, die hinter diesem Tor lauern. Die Geschöpfe der Anderswelt bieten einen schier unerschöpflichen Quell der Macht, doch wehe dem, der aus ihm ohne die gebührende Vorsicht zu schöpfen sucht. Verschlagen ist das Wesen der Dämonen, sie lauern nur **darauf**, von dieser Welt Besitz zu ergreifen. Den **hochmütigen**, unbedarften oder überheblichen Beschwörer wissen sie leicht mit süßer Rede oder Verheißungen der Macht zu versuchen und in ihren Bann zu bringen. Dann aber heißt das Schicksal dieser Gefallenen ewige Verderbnis, denn ihre Seelen sind an das Geschöpf der Niederhöllen verloren. Ein kleines Quentchen an Furcht aber wird dich vor Hochmut und Unachtsamkeit gegenüber dem Dämon bewahren. Den Aufmerksamen und Götterfürchtigen kann er niemals überlisten. Solange du nur auf den Pfaden der Hesinde wandelst, wird dir nichts geschehen. Doch nun laß uns nicht länger säumen; die Sterne stehen günstig, der Augenblick für die Inkantation ist gekommen. Jener, dessen Namen wir heute anrufen wollen, ist einer der weniger Mächtigen seiner Art. Aber trotzdem ermahne ich dich, weiche nicht ab von dem, was das Ritual vorschreibt. Und betrete auf keinen Fall das Pentagramm, denn dies ist der Raum, der den Nichtsterblichen vorbehalten ist. Du weißt, was es bedeutet, wenn man die Linien unachtsam verwischt und einen Durchlaß in unsere Welt schafft."

"Ich tue, was Ihr sagt, Meister!" antwortete das Mädchen tapfer und schluckte einige Male, was der Magier mit einem verstehenden Lächeln quittierte.

Eine Weile später, als die **beiden** die schneeweißen, jungfräulichen Gewänder der großen Beschwörung angelegt hatten, die Siegel der Anrufung wie der Bindung gezeichnet und die Gefäße mit Weihrauch, Schlehdorn und Telfiskraut entzündet waren, daß die wohlriechenden Schwaden in anmutigen Wirbeln durch die Stube schwebten, trat der Magier mit der Scholarin dicht hinter sich auf das Pentagramm zu, hob seinen Stab und begann die geheimen Formeln zu murmeln, die nur ihm und seinesgleichen bekannt sind. Lange Zeit geschah nichts, nur der eintönige Singsang des Alten erfüllte den Raum, während das Mädchen angestrengt in die Mitte der arkanen Zeichnung starrte. Die Stimme des Magiers wirkte einschläfernd, doch gerade, als die Scholarin eine seltsame Müdigkeit verspürte und die Kreidezeichen vor ihren Augen zu verschwimmen begannen, drang ein schwaches Geräusch an ihre Ohren, das sie sofort in höchste Wachsamkeit versetzte. Es war ein ruhiger, windstiller Abend am Ende eines warmen Tages gewesen, und doch vernahm sie jetzt das leise Rauschen eines Windes, das schnell **näherkam** und an Heftigkeit zunahm. Als die ersten Gläser in der Stube zu klappern anfangen und ein eisiger Windhauch ihr Gesicht streifte,



klammerte sich das Mädchen an den Ärmel des Magiers. Dieser flüsterte: "Das, mein Kind, sind die Winde der Anderen Welt, die durch die Öffnung heulen. Der Zugang ist geschaffen, und bald muß der herbeikommen, den wir gerufen haben. Da sieh, unser Gast erscheint!"

Die schreckgeweiteten Augen der Scholarin bemerkten ein schwaches, bläuliches Flackern in der Mitte des Pentagrammes, das sich allmählich zu einem gleißenden Lichtball manifestierte, der in rasender Geschwindigkeit innerhalb der **Zeichnung** hin und her zackte. "Es sucht einen Ausgang", flüsterte der Magier, "aber da es keinen finden wird, muß es sich auf den Raum des Pentagramms beschränken, sieh, da ist es!" Die bläuliche Lichtkugel verharrte nun zitternd in der Mitte der Zeichnung. Endlose Augenblicke vergingen, dröhnend klang der Scholarin ihr Herzschlag in den Ohren. Atemlos beobachtete sie, wie die Lichterscheinung wuchs und wuchs, bis ihr gleißender Schein beinahe die Stubendecke erreichte. Innerhalb des wabernden Lichtes aber vermeinte sie eine schemenhafte Gestalt zu erkennen.

"Danke, oh Mächtiger", hörte sie wie aus weiter Feme die Stimme des Magiers, "daß du erschienen bist auf das Geheiß eines Sterblichen."

Eine ganz und gar fremdartige Stimme, gleichermaßen dumpf und grollend, aber mit schrill krächzenden Obertönen, erfüllte den Raum, so daß die Scholarin entsetzt zusammenfuhr: "Höre Kundiger, dessen Wissen gerühmt sei, dessen Macht unermesslich ist, vor dessen Wort selbst die Erzherzher der

Niederhöhlen erzittern, bevor sie sich demütig unter seinen Willen beugen, du, Beherrscher der Arkanen Kunst, von wieviel mehr Nutzen werde ich, dein treuer Diener, für dich sein, wenn du mich herausläßt aus diesem Kreis."

Der Magier hob den Stab: "Glaubst du, mich so leicht übertölpeln zu können, großer Nishkathot? Oh, du, den man auch den Herrscher über die dreiköpfige Echse von Nabuleth nennt, niemals werde ich erlauben, daß du diesem Bann entfliehst, es sei denn, es geschehe mit meinem Willen und auch nur zurück in deine eigenen Gefilde. Doch zuvor wirst du mir Antwort geben auf meine Fragen, denn ich kenne deinen Namen, sowie auch die Namen der Itaphet und Istaphor, des Isyahadin und der Heskated und vielleicht gar den deiner Herrscherin, der fürchterlichen Shaz-man-yat. Im Namen dieser Vielgehörten, unter dem Schutze der Hesinde, des Praios und der Tsa, gebiete ich dir, meine Fragen getreulich zu beantworten..."

Als die Worte der Macht den Raum erfüllten, wand sich die unwirkliche Lichtgestalt wie unter schrecklichen Folterqualen, ihr gepeinigtes Geheul gellte dem Mädchen in den Ohren: "Laß mich doch hinaus!" krächzte die Stimme wieder und wieder, so elendiglich, daß man meinen mußte, daß die Kreatur sich in Todesqualen winde. Der Magier aber ließ sich davon nicht täuschen, er hob seinen Stab und sprach die Worte der Macht, so daß sich das schrille Geheul in ein immer schwächer werdendes Wimmern verwandelte. Gleichzeitig schien die Lichtgestalt zu schrumpfen, blasser flackerte der leuchtende Körper und schwebte wie zu Beginn der Anrufung wieder unruhig und suchend entlang den Linien des Pentagramms. Doch noch war der Geist des Lichtdämons nicht gebrochen. Unvermutet glühte der Lichtball grell auf, schoß wie ein Pfeil auf den Magier zu, so daß dieser erschrocken zusammenzuckte und für einen Lidschlag in seiner Konzentration nachließ. Augenblicklich suchte der Dämon die magischen Linien zu überwinden, doch da hatte der Magus sich wieder gefaßt. Gepreßt stieß er die Formel des Bindens hervor, just bevor es dem Wesen gelingen konnte, die Linien seines arkanen Gefängnisses zu überwinden. Schweiß tropfte von der Stirn des Magiers, als er den Zauber wirkte, das Wesen in die Anderswelt zurückzustößen. Mit aller Macht stemmte sich der Dämon gegen den Willen des Magiers. ,

Doch schließlich gehörte dem Magus der Sieg. Ein letztes Mal loderte die Lichterscheinung grell auf, bevor sie in sich zusammenfiel. Ein tiefer, summender Ton erfüllte die kleine Stube, der die Phiolen und Gläser auf den Regalbrettern zum Klingen brachte.

"Geschafft!" stöhnte der Magier und wischte sich den Schweiß von der Stirn, während er vom Kreis wegtrat und den schweren Stab an die Wand lehnte. Schwer ließ er sich in seinen Polsterstuhl fallen. "Beinahe hätte er mich übertölpelt. Du siehst, meine Worte über die Gefahren, die in der jenseitigen Sphäre lauern, sind keine leeren Reden. Man muß stets auf der Hut sein, stets auf alle; gefaßt. Laß dir dies eine Lehre sein, meine Schülerin! Doch laß mich nun eine Weile ausruhen, bevor ich die Worte spreche, um die magische Pforte zu versiegeln. Dieser Kampf hat mich viel Kraft gekostet. Lösche die Kerzen, aber laß die Rauchschaalen glimmen und halte dich fern von den Linien des Pentagrammes..."

Die Scholarin antwortete nicht, denn ihre Augen waren auf einen kleinen Haufen Asche gerichtet, der sich in der Mitte der Zeichnung befand, just dort, wo die Erscheinung verglüht war. Ein plötzliches Verlangen bemächtigte sich des Mädchens, und es trat rasch in den Kreis und streckte die Hand nach der dampfenden Asche aus...

Eisige Winde heulten durch die Finsternis und spielten mit den seltsamen Lichtern, die über der ebenen Fläche umherwirbelten und einen bizarren Tanz vollführten. In das Geräusch des Sturmes mischte sich ein vielstimmiges Klagen und Heulen, als das warme Licht, das durch einen Kreis in die tiefschwarze Dunkelheit hineinschien, immer mehr verblaßte. Die unsägliche Gestalt vor dem Lichtkreis heulte in einem Laut des Zornes auf, wandte sich ab, und ihr Wimmern verschmolz wieder mit dem Jaulen des allgegenwärtigen Windes, wurde schwächer und verging.

Nicht weit von dem verblassenden Licht befand sich ein Schatten, der selbst in der allgegenwärtigen Dunkelheit einen schwarzen Fleck bildete: Eine uralte Kreatur von ungeheurer Bösartigkeit starrte fasziniert auf das Licht, geduldig und regungslos. Plötzlich ging eine Bewegung durch den Schatten, während der leuchtende Kreis aufglühte und sich öffnete, und ein unirdischer Laut der Triumphes hallte durch die sturmdurchtoste Finsternis...

"Bei Hesinde, Närrin, verlasse den Kreis!" brüllte der Magier, so daß die Scholarin zu Tode erschrocken zurückfuhr, "Unselige, die Verbindung ist noch offen, sie besteht..."

Mit einem Schlag brach ein unglaubliches Chaos in der engen Stube aus. Die Scholarin wurde von einer plötzlichen Sturmbö gepackt und flog wie eine Feder zur Seite, während das Fenster berstend zersprang und die Regale polternd zu Boden stürzten. Als sie sich wieder aufrappelte, sah sie ihren Meister, den Stab hoch erhoben auf das Pentagramm zuspringen, von einem riesenhaften, hohen Schatten bedeckt. Gleich darauf gellte ein markerschütternder Schrei durch die Luft, ein Krachen, ein greller Lichtblitz, dann Totenstille. Der Stab des Magiers rollte über den Fußboden auf die Scholarin zu und blieb vor ihren Füßen liegen. Von ihrem Meister aber war keine Spur mehr zu sehen. Das Herz pochte dem Mädchen wild in der Brust, so still war es, daß sie das Rauschen ihres

Blutes in ihren Adern wie einen tosenden, reißenden Strom vernahm. Mit weit aufgerissenem Mund starrte sie angsterfüllt in die Mitte des Raumes...

Die Augen des Schattens schweiften suchend über das Durcheinander der zerbrochenen Stühle und Gläser, wanderten über die verstreut umherliegenden Bücher und blieben an einer pulsenden Lichtsilhouette hängen, die sich rotschimmernd vom Dunkel des Raumes abhob. Witternd hob sich der Kopf der Kreatur und sog den süßen Geruch ein, der vom Licht her zu ihr drang. Dann drehte sich der Schatten um und glitt langsam und bedächtig auf die rot pulsende Gestalt zu, von der ein leises Wimmern drang...

Tränen rannen über das Gesicht der Scholarin, während sie sich wie ein verängstigtes Tier in die Ecke drückte und in atemlosem Entsetzen zu der hohen schwarzen Gestalt starrte, die sich lautlos auf sie zu bewegte. "Meister, Meister..." keuchte die Todgeweihte mit letzter Kraft und barg ihr verzerrtes Gesicht schreckerfüllt in ihren Händen. Gnädige Ohnmacht senkte ihren dunklen Schleier herab, als der Schatten sich groß und endgültig über die Scholarin senkte, und ersparte ihr den letzten furchtbaren Moment, als die Kreatur sich über sie beugte und ihr unsäglicher Atem ihren Hals streifte...

Einige Bauern der nahegelegenen Siedlung jenseits des kleinen Wäldchens waren Zeugen der unheiligen Geschehnisse am Magierturm geworden. Das dämonische Geheul und die flackernden Lichtblitze hatten sie während der Nacht in Angst und Schrecken versetzt.

Am anderen Tage jedoch, als sie im tröstlichen Schein von Praios' Antlitz es wagten, sich dem Turm zu nähern, fanden sie die verstümmelte Leiche der jungen Scholarin, verkrümmt und starr daliegend inmitten des verwüsteten Raumes.

Die Bauern nickten sich wissend zu, als sie den blutleeren Körper ins Freie schleppten und einen Holzstoß errichteten, und sie sangen uralte Weisen, als die Flammen hoch über den Holzstoß schlugen und schwarzer Rauch gen Himmel stieg. "Verfluchte Magie!" knurrte einer der Umstehenden und sah seinen Nebenmann an, der gedankenverloren nickte, "jetzt fängt alles wieder von vorne an!"

"Ja," antwortete der andere, "alles wieder von vorn ..."

Das Abenteuer (Meisterinformationen):

"Das Fest der Schatten" entführt Ihre Helden in die turbulente Welt der Stadt Grangor zu Zeiten der 'Großen Warenschau', die in jedem Götterlauf vom 4. bis zum 8. Rahja stattfindet. Ursprünglich allein dem phexgefälligen Treiben der Handelsleute aus ganz Aventurien geweiht, hat sich die Warenschau mehr und mehr zu einem großen Volksfest gemausert: Bunte Maskenumzüge, wilde, rahjagefallige Feiern, Possenspiele und Gauklertreiben haben das Fest zu etlicher Berühmtheit gebracht, Menschen von nah und fern machen sich auf, um an dem ausgelassenen Treiben in diesen Tagen teilzuhaben.

Auch die Helden haben von diesen berühmten Festtagen auf ihren Fahrten gehört. Was läge also näher, als nach bestandenen Heldentaten einmal der Leibeslust und der Fröhlichkeit zu frönen und selbst die 'Große Warenschau von Grangor' zu besuchen?

Doch - wie könnte es anders sein, wenn Ihre Helden anwesend sind? - die Lustbarkeiten werden von einer Serie mysteriöser Mordfälle überschattet: Seit einigen Wochen findet man wieder und wieder längs der Kanäle schrecklich zugerichtete Leichen, die Opfer eines Mörders von schier unvorstellbarer Grausamkeit. Sofort erinnert man sich in der Stadt an die unheimliche Mordserie, die Grangor vor etwa 20 Jahren heimsuchte (DSA-Abenteuer *"Die Bettler von Grangor"*), doch da alle an jener Untat Beteiligten seit langem den Weg

zu Boron gefunden haben, gibt es nur eine Erklärung, und auch die wird nur hinter vorgehaltener Hand geflüstert: Krimhelde Vanderzee, die Mörderin von damals, hat das Totenreich verlassen, um Rache an der Stadt zu nehmen!

Doch bevor man in der Welt der Toten nach dem Täter sucht, sollte man womöglich erst einmal die lebendige Unterwelt von Grangor durchforschen, und so stoßen die Helden recht bald auf die Spur eines handfesteren Verdächtigen: auf den berüchtigten Schwarzen Brekker, einen Banditen, der in Grangor so manche Schandtat auf dem Kerbholz hat.

Derweil macht sich Angst unter den Grangorer Bürgern breit, und ein jeder fürchtet, er könne der nächste sein, der auf so grausame Weise zu Boron befohlen wird. Allein, ist es wirklich dieser berüchtigte Brekker, der hinter den grausamen Morden steckt? Oder ist es doch eine andere Wesenheit, die die Stadt und ihre Bewohner bedroht? Wird es Ihren Helden vergönnt sein, die grausigen Geheimnisse Grangors zu lüften?

Um auch Ihnen, werter Meister, ein Höchstmaß an Spannung bei der Lektüre dieses Abenteuers zu bieten, wollen wir auf eine weitere Zusammenfassung der Ereignisse, die Ihrer wackeren Helden harren, verzichten. Lassen auch Sie sich überraschen, welche Geheimnisse sich in den nächtlichen Gassen und Kanälen Grangors verbergen. Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Lesen!



Das Abenteuer

Der erste Tag in Grangor (4. Rahja)

Vom Grangorer Volksfest und was einem dort bescheret wird

Allgemeine Informationen:

Grangor, Stadt der hundert Kanäle, Metropole inmitten der Meeresfluten, die wohl ungewöhnlichste Stadt im Lieblichen Feld. Wer hat nicht schon von dieser stolzen Stadt gehört, deren tüchtige Bewohner in der vielhundertjährigen Stadtgeschichte es zu großem Reichtum und Ansehen gebracht haben. "Fleißig wie ein Grangorer" ist eine beliebte Redensart, um großen Arbeitseifer zu benennen, ja, in manchen Gegenden des Alten Reiches wird die sprichwörtliche Tüchtigkeit der Grangorer, denen die Arbeit als das größte Vergnügen gilt, arg bespöttelt.

Die Grangorer Kaufleute jedoch, denn auf ihrem Schaffen fußt der große Reichtum der Stadt, scheren sich wenig um solche Spottreden, wenn nur ihre Geldkatzen und Kontorkassen stets wohl gefüllt sind, wissen sie doch mit Sicherheit, daß das Auge der Götter wohlgefällig auf jenem ruht, der eifrig schafft und sein Vermögen zu mehren weiß. Denn die Götter lieben den Tüchtigen, schmückt er doch ihre Häuser und beweist Demut und Rechtgläubigkeit durch großzügige Spenden für die Tempel.

Umso mehr überrascht es, diese Stadt, die alltags von nüchternem Geschäftssinn und strebsamem Fleiß beseelt ist, und deren Bewohnern selbst eine bunte Borte am Rock als unnötiger Zierrat gilt, in der Zeit vom 4. - 8. Rahja wie ausgewechselt zu erleben. Nicht wiederzuerkennen sind dann die kühlen sittsamen Bürger, vom geringsten bis zum höchsten dreht man sich im gemeinsamen Reigen, genießt Wein, Bier und Brannt, die sich in wahren Fluten ergießen, praßt und völlert, singt und tanzt und huldigt der Rahja mit unbeschwertem Herzen.

In den Tagen der Warenschau scheinen die Grangorer Tugenden vergessen, und nicht nur Händler und Kaufleute aus ganz Aventurien finden sich zu Beginn des Rahjamondes hier ein; das bunte Volk, Gaukler, Marketender, Jahrmarktzauberer, fliegende Händler und wer sonst noch etwas vorzuzeigen hat, unterhalten das Volk mit ihren Possen und Darbietungen. Seit einigen Jahren hat zudem eine Sitte Verbreitung gefunden, wie sie auch in anderen Regionen vornehmlich am Fest der Freuden gepflegt wird: Die Bürger veranstalten bunte Maskenumzüge quer durch die Stadt, und es bietet sich besonders nachts dem Besucher dieser Feierlichkeiten ein einzigartiges und faszinierendes Bild, wenn die bizarr Maskierten im Schein der Laternen Gassen und Kanäle tanzend und singend bevölkern. Niemand weiß, wer der andere ist, und es kommt zu manch rahjagefalliger Verwechslung. Vornehmlich erblickt man Masken, wie man sie auch aus den

hochgeschätzten und berühmten Komödienbühnen des Alten Reiches kennt, den Kaufmann Stokkvis neben der schönen und flatterhaften Bellarita von Belhanka, der Neethaerin Aydan der Füchsin und dem kühnen Ritter Rondravio. Doch auch Larven von schrecklichen Ungeheuern und phantasievolle Roben, die an Angehörige des Feenvolkes erinnern sollen, Efferdmasken und solche historischer Gestalten erfreuen sich großer Beliebtheit.

Besonders großen Zuspruch beim einfachen Volk genießt aber eine Tracht, die zumindest die Angehörigen der Inneren Kammer weniger schätzen: Immer öfter sah man am Rande der Prozessionen verkleidete Gestalten, die zur allgemeinen Belustigung die Tracht der Stadtherren trugen und auf ihren Köpfen derbe Holzmasken hatten, deren verzerrte Ähnlichkeit mit vorzugsweise lebenden Stadtoberhäuptern nur zu offensichtlich war. Weder Verbote noch der Einsatz von Stadtbütteln halfen, diese "Unsitte" zu unterdrücken, wäre man doch dazu gezwungen gewesen, die halbe Bevölkerung zu inhaftieren, die amüsiert den ausgelassenen Tollereien zusah. So zählt die sogenannte "Pfeffersacktracht" weiterhin zu den beliebtesten Verkleidungen. Mittlerweile küren die ausgelassenen Grangorer gar einen Bettlerrat, in dem für die Dauer des Festes zwölf der elendesten Bürger der Stadt, Tagelöhner, Bettler, Krüppel und Waisen, zu den "Wahrhaftigen und geheimsten Ratsleuten der Stadt Grangor" erhoben werden. Man kleidet diese zwölf in schillernde Roben, krönt sie mit einem Ratsreif aus Blech und trägt sie in Sänften an der Spitze des Maskenumzuges durch die Stadt. Ihnen folgt ihre närrische Gefolgschaft, zu jeder Tollerei im Namen ihrer Herrscher bereit, stets aufgelegt, freche Rede gegen ihre Herren zu führen. In dieser Zeit regiert der "Pöbel", wie es die reichen Patrizier auszudrücken pflegen, in jeder Hinsicht ein sehenswertes Erlebnis. Erst am 8. Rahja, wenn die Feierlichkeiten mit dem Schlag der Mittagsglocke beendet werden, kehrt wieder Ruhe oder, besser gesagt, friedliche Betriebsamkeit ein, und die reichen Ratsherren atmen auf.

Meisterinformationen:

Doch bis dahin sind es noch fünf lange Tage und Nächte des Frohsinns und der ausgelassenen Feiern, gerade das richtige für Ihre abenteuergeplagten Heroen. Angelockt durch die verheißungsvollen Erzählungen anderer Reisender über das einmalige Fest, treffen Ihre Helden am ersten Festtag, dem 4. Rahja, in der alten Handelsstadt in der Phecadimündung ein.

Da wir nicht wissen können, auf welchem Wege sich Ihre Heldengruppe Grangor nähert, legen wir die Gestaltung der Hinreise in Ihre meisterlichen Hände.

Sollten Sie zu diesem Behufe nähere Informationen über das Liebliche Feld benötigen, finden Sie diese, ebenso wie ausführliche Hintergrundinformationen über die Stadt

Grangor und ihre Historie, in dem wohlfeilen Regionalmodul "Das Königreich  Yaquir", das Ihnen hiermit wärmstens anempfohlen sei.

Die Ankunft

Allgemeine Informationen:

Nach langer Reise über die bequemen Straßen des Alten Reiches vorbei an weitläufigen **Obstplantagen**, wohlbestellten Weizenfeldern, prachtvoll anzusehenden Adelsschlösschen und kleinen Bauemdörfern weht euch schließlich ein kräftiger, salziger Wind entgegen, der von der nahen Küste kündigt. In weiten Windungen führt euch euer Weg die Dünen empor, bis sich euch der Blick auf das weite Meer der Sieben Winde öffnet, und ihr erblickt die prachtvolle Silhouette Grangors, die Stadt im Schoße des Meeres. Häuser, die aus dem Wasser emporzuwachsen scheinen, bemühen sich, dicht aneinander gedrängt, auch den letzten Raum auf den vier Inseln auszunutzen, auf denen Grangor steht.

Unzählige Brücken verbinden die Viertel miteinander. In der Feme könnt ihr gar die Umrisse des berühmten **Vesselbeck-Damm**s erkennen. Um aber die Mastspitzen der im Neuhaven, dem großen Handelshafen der Stadt, vertäuten Schiffe zu erspähen, braucht es schon wahre Falkenaugen. Fern im Nordwesten überragt die Burg Windhag dieses Panorama, die berühmten großen Werften im Westteil der Stadt könnt ihr nur erahnen. Drei- und Zweimaster kreuzen mit vom heftigen Westwind geblähten Segeln vor der **Hafeneinfahrt**, große Fährn ziehen gemächlich zwischen den Inseln ihre Bahnen, unzählige Segeljollen, Ruderboote, Lastkähne und Flöße mischen sich in das bunte Treiben, und auch die Gondeln, für die Grangor so berühmt ist, könnt ihr bisweilen ausmachen. Hier am Fährhafen herrscht ein schier undurchdringliches Gedränge. Man könnte meinen, ganz Aventurien habe an diesem Tag den Plan gefaßt, nach Grangor zu kommen, vor allem aber das Händlervolk. Mit Handkarren, Rückenkiepen und Hundewägelchen scheint sich ein jeder, der etwas zu veräußern hat, auf dem Steg der Festlandfähre zu drängen. Ihr erblickt etliche Bürger in der typischen Kaufmannstracht der Grangorer: schlichte Gewänder aus blauem Tuch, verziert mit weit ausladenden Halskrausen oder feinen **Spitzenkragen**, dazu Kniehosen, weiße Strümpfe und Schnallenschuhe bzw. lange, weite Röcke aus Linnen, das Haupt bedeckt mit einer Sammetkappe, bzw. einer weißen Haube. Stadtsoldaten harren geduldig am Wegesrand, haben ein wachsames Auge auf all das bunte Volk, das sich vor der Fährstation drängt. Ein grell gekleideter **Tmpp Gaukler** bahnt sich entschlossen einen Weg zum Fährhaus, lauthals machen die **rüde** beiseite gedrängten Umstehenden ihrem Ärger über das unverschämte Pack Luft, doch ihr Zorn ist schnell vergessen, weicht bald der Freude auf das bevorstehende Fest. Ein **Weinkrug** macht die Runde; niemand weiß, wer der freigiebige Spender ist. Da kann man die Unbequemlichkeit des **Wartens** glatt vergessen. Und zu warten habt ihr lange, nur schleppend langsam geht es vorwärts, obwohl **zahlreiche Fährn** ständig zwischen Grangor und dem Festland verkehren.

Meisterinformationen:

Sollten Ihre Helden einen anderen Weg als über die Fähre von Sicheln nach Grangor wählen, müssen Sie die Gegebenheiten entsprechend abändern.

Die drangvolle Enge am Fährkai sorgt für allerlei Unbequemlichkeiten. So dauert es wohl zwei volle Stunden, bis die Helden endlich ans Fährhaus vorgedrungen sind, und es bleibt nicht aus, daß sie manche Püffe und Knüffe kassieren. Wenn Sie mögen, können Ihre Helden hier schon ihre ersten Bekanntschaften knüpfen. Die Leute sind freundlich und aufgeschlossen, man bietet den Umstehenden freigiebig Wein, Bier oder auch mal ein **Pfeifchen** an und nimmt gerne an, wenn die Helden ihrerseits etwas anzubieten haben. Auch zu einem Schwätzchen sind die meisten bereit, voller Freude spricht man über das bevorstehende Fest:

"Beim letzten Mal war ich glatte vier Tage **vooitmnkn**."

"Ich bin ohne meinen Mann hier, hehe!"

"Bei Phex, das war ein Spaß, als im letzten Jahr der alte Hortemann im Schinderwaat landete. Wird ihm wohl eine Lehre sein, daß man nich an eine Amazone **grapschen** tut." Vielleicht schenkt ein hübscher junger Mann oder eine rassige Schönheit einem der Charaktere gar ein verheißungsvolles Lächeln vielleicht auch eine bläßliche, scheue Bürgerstochter oder ein Tölpel mit vorstehenden Zähnen.

Allgemeine Informationen:

Es wird schon später Nachmittag, als ihr endlich das Fährhaus erreicht, wo ihr eine Passage erwerben könnt. Ein schwerer **Fährkahn** liegt am Steg bereit, man sieht den Ruderern ihre Erschöpfung an. Zwei hoffnungslos überfüllte Boote haben gerade abgelegt. Ihr mögt euch lieber nicht ausmalen, was geschähe, wenn es Efferd gerade jetzt gefallen sollte, eine steifere Brise zu entfachen. Unmittelbar vor dem **Fährhaus** herrscht, fast nicht vorstellbar, ein noch größeres Gedränge als vorhin schon; ein jeder bemüht sich nach Leibeskräften, auf das Schiff zu gelangen.

Fährleute machen sich **darán**, Geld von den Passagieren einzutreiben, bevor sie ihnen auf das Boot helfen. Ein dicker, unrasierter Kerl mit tätowierten Armen schiebt sich euch in den Weg, **brummelt** etwas von "18 Heller" und streckt euch auffordernd seine schwielige Pranke entgegen. Das ist bemerkenswert, weil er vor einer großen Tafel steht, auf der in deutlich lesbaren Zeichen "Passage, einfach: 12 Heller" steht.

Spezielle Informationen:

Angesichts der "guten Auftragslage", ist der vierschrötige Gesell zu keinerlei Verhandlungen bereit. Sollten die Helden gegen den offensichtlichen Wucher aufbegehren, **bmmmt** der Mann etwas von "Sonderpreis, wenn's euch nich' pläsiert, könnt ihr ja schwimmen!" und macht Anstalten, die Helden vom Steg zu schubsen.

Meisterinformationen:

Bevor die Helden sich den unfreundlichen Gesellen "zur **Bmst** nehmen" können, kommt es zu einem unvorhergesehenen Zwischenfall...

Hafflenbecher & Söhne

Allgemeine Informationen:

Plötzlich dringt ein erschrockener Hilferuf an eure Ohren. Es braucht nur einen Lidschlag, bis ihr erkannt habt, was geschehen ist: Bei all dem Schubsen und Drücken, um auf die Fähre zu gelangen, hat die aufgeregte Menge einen kleinen Jungen ins Wasser gestoßen. Gefährlich schaukelt das Boot hin und her und droht den im Wasser strampelnden, heftig schreienden Knaben an der Kaimauer zu zerquetschen.

Meisterinformationen:

Entschlossen zupackende Helden haben gute Chancen, das Kind unversehrt aus dem Wasser zu fischen. Ein beherzter Sprung in das kühle Naß und eine einfache Schwimmprobe, um dem schaukelnden Schiff zu entgehen, genügen. Sollte die Probe wider Erwarten mißlingen, sorgen einige der Fährleute mit ihren Rudern dafür, daß das schlingende Schiff nicht gegen die Kaimauer stoßen kann und Held und Kind verletzt.

Derjenige Charakter, der als erster reagiert, sollte am Ende bei der Verteilung der Abenteuerpunkte mit zusätzlichen 10 AP bedacht werden.

Allgemeine Informationen:

Als das weinende Kind glücklich ans Ufer gebracht ist, stürzt ein junges Paar, offensichtlich die Eltern, überglücklich auf euch zu. Die beiden, an ihren blauen Trachten eindeutig als Grangorer Kaufleute zu erkennen, überschütten euch mit einem Wortschwall des Dankes. Schließlich faßt sich der Vater und ergreift die Hand des triefenden Retters: "Oh, edler Fremder, wie kann ich euch die hochherzige Tat nur vergelten? Ihr habt die Sonne unseres Lebens, unseren einzigen Schatz gerettet. Erlaubt, daß ich Euch in unser Haus einlade. Ihr und selbstverständlich auch Eure wackeren Freunde seid dort herzlich willkommen.

Meisterinformationen:

Die Hafflenbechers - Vater Growin, Mutter Neliane und Sohn Growin Trorben - gehören zu den wohlhabenderen Kaufmannssippen Grangors. Die durch den Handel mit Edelfisch und Eßmuscheln wohlhabend gewordene Familie ist in Besitz der Bürgerrechte. Ihr stattliches Haus befindet sich in Alt-Grangor, unweit des Bürgerhauses.

Growin ist Inhaber zweier Handelssegler sowie von Anteilscheinen an vier weiteren Schiffen, zudem nennt er noch eine kleine Fangflotte sein eigen.

Das Elternpaar ist überglücklich über die Rettung seines einzigen Kindes, die beiden werden während der Überfahrt nicht müde, den Helden ihre Dankbarkeit auszudrücken.

Allgemeine Informationen:

Nun redet niemand mehr von Fährgeld, unter Hurrarufen geleitet man euch an Bord der Fähre. Beifällige Worte dringen an eure Ohren, man klopfert euch wohlwollend auf die Schultern, zwinkert euch freundlich zu. Ein wohlmeinender Schiff-

fer wirfteurem pitschnassen Kameraden eine grobe Wolldecke über, von einer rotwangigen Mittdreißigerin bekommt er einen kleinen tönernen Krug gereicht: Remer Feuer, das wärmt und belebt.

Endlich legt das Boot ab und unter den gemächlichen Schlägen der Ruder seht ihr langsam Alt-Grangor näherkommen.

Vom Grangorer Stadtgesetz und dem lästigen Zoll ...

Meisterinformationen:

Doch bevor die Helden endlich ihren Fuß auf Grangorer Boden setzen, gilt es noch, eine lästige Pflicht zu erledigen: Niemand, mit Ausnahme der Grangorer Bürgerschaft, Adeligen des Lieblichen Feldes sowie, unter gewissen Umständen, Rondrageweiheten, ist es erlaubt, in der Stadt Waffen zu tragen, deren Länge anderthalb Spann überschreitet. Gefeierte Retter oder nicht - unnachgiebig bestehen die strengen Gardisten der Zweililiengarde darauf, daß man ihnen die Klingen aushändigt. Individuen, die den Bütteln verdächtig vorkommen (und zu dieser Gruppe gehören Helden grundsätzlich), müssen mit einer genauen Durchsuchung rechnen, so sie nicht freiwillig ihre Klingen abliefern, und den ebenso gestrengen wie geübten Blicken der Gardisten entgeht so schnell nichts. Die Aufbewahrung der Waffen kostet einen obligatorischen Silbertaler pro Stück, dafür erhält der Held ein Wachsmärkchen, mit dem er seine Waffe beim Verlassen der Stadt wieder auslösen kann (Die Gardisten werden es nicht extra erwähnen: Verliert ein Held sein Siegel, muß er schon kräftig die Münzen klingeln lassen, wenn er sein geliebtes persönliches Schwert Drachenspalter zurück haben möchte).

Sollte sich einer der Charaktere weigern, seine Waffen abzuliefern, so ermahnen Sie ihn sanft, nachzugeben, aber seien Sie im Zweifelsfalle so unnachgiebig wie die Gardisten: Wer sich weigert, der besteigt das nächste Boot in Richtung Festland. Übrigens können Sie erwähnen, daß sich alle übrigen Passagiere in aller Selbstverständlichkeit ihrer Waffen entledigen.

Doch nach so viel Strenge flugs zu den Ausnahmen, nur für den Fall, daß die Helden sich unter gar keinen Umständen von ihren Mordwerkzeugen zu trennen bereit sind: Edle des Lieblichen Feldes und hohe Geweihte der Rondra, die ihren Stand durch glaubwürdige Beweise (z.B. einen Siegelring) belegen können, sind wie die Grangorer Bürger (jene mit Bürgerrecht!) berechtigt, Waffen innerhalb der Stadtgrenzen zu tragen. Je nach äußerem Erscheinungsbild (Kleidung, Gebaren) und Auftreten (Lügen-Robe +6) mag es einem Helden mit gewandter Zunge gelingen, sich überzeugend als ein solch Privilegierter auszugeben. Sollten die Wachen diesen Täuschungsversuch allerdings als solchen erkennen, kann die Helden nur das Wort von Meister Growin Hafflenbecher davor bewahren, sich *stante pede* am Festlandufer wiederzufinden.

Eine weitere Möglichkeit bietet sich per Bestechung: Obwohl als loyal und aufrecht bekamt, sind auch die Soldaten der Zweililiengarde nicht gefeit gegen den Lockruf des Goldes.

Übrigens haben die Soldaten an der Schranke eigentlich vor allem die Aufgabe, Zoll zu kassieren von einem jeden, der Waren nach Grangor einführen will. Da wir davon ausgehen, daß die Helden weder ihren gesamten Hausrat mit sich schleppen, noch sich in ihrer Freizeit dem Güldenlandfernhandel widmen, werden die Gardisten sie in dieser Hinsicht sicherlich unbehelligt ziehen lassen.

Allgemeine Informationen:

Als ihr an Land geht, seht ihr vor euch eine schwere hölzerne Schranke, flankiert von zwei Wachhäuschen und einer hölzernen Baracke. Am betont sachlichen Baustil läßt es sich leicht erkennen: Es handelt sich um ein Gebäude der Garde. An der Sperre erwarten euch etliche Stadtgardisten der Zweililiengarde, die angesichts der nach Grangor strömenden Massen einen sehr überarbeiteten Eindruck machen. Mit routinierten Handgriffen werdet ihr durchsucht, alle Waffen, bis auf kurze Messer oder Dolche verschwinden in einem großen Magazin neben der Sperre.

Spezielle Informationen:

Als sich nach gründlicher Kontrolle die Schranke endlich hebt, um die Helden passieren zu lassen, drängt sich Hafflenbecher an ihnen und den Umstehenden vorbei und eilt auf einen Steg zu, an dem es Gondeln zu mieten gibt. Dort hat sich schon eine lange Schlange gebildet, doch dessen achtet der Grangorer Kaufmann nicht. Mit gebieterischer Stimme und herrischen Gesten verlangt er, nach vorne durchgelassen zu werden. Und tatsächlich macht man ihm ohne großen Widerstand, wenn auch unter Gemurre, den Weg frei, so daß er sogleich eine Gondel anmieten kann, offenbar ein Privileg seines Standes als wohlhabender Grangorer Bürger.

Villa Hafflenbecher

Allgemeine Informationen:

Mit kräftigen Stößen stakt die Gondelführerin, eine dralle Blondine von knapp zwanzig Jahren, ihr Schiffchen voran. Gemächlich gleitet das Boot durch die Fluten der Lagune, hinein in die labyrinthische Welt Grangors, jenen Irrgarten aus Kanälen, Gäßchen, Brücken, Treppen und Stegen.

Mögen die Grangorer als nüchternes Völkchen verschrien sein, die eindrucksvollen Paläste, die die Kanäle von Alt-Grangor säumen, strafen diese Reden Lügen. Die prunkvollen Domizile der altvorderen Familien lassen den Reichtum der Sippen erahnen, die in Grangor schon seit vielen Generationen residieren. Üppiger Stuck ziert die Fassaden. Große Fenster mit Lamellenläden, zierliche Balkone, gesäumt von kunstvollen schmiedeeisernen Gittern, anmutige Arkaden und marmorne Prachttreppen bannen eure Blicke.

Überdies trägt die Stadt ihr feierliches Festgewand: Überall wehen Wimpel und Fähnchen, Girlanden spannen sich über die Kanäle, auf dem Wasser schwimmen zahllose Blumenkränze. Bunte Seidenbanner flattern von den Emporen der hochherrschaftlichen Häuser, zeigen stolz das Familienwappen der dort residierenden Sippe. Auf den Kanälen, Lebensadern der Stadt, tummeln sich zahlreiche weitere Boote und Gondeln. Die meisten von ihnen sind mit bunten Bändern und Kränzen geschmückt. Auch die Gassen sind dicht bevölkert, müßig treibt das Volk durch die engen, verwinkelten Sträßchen. Musikfetzen dringen hier und da an eure Ohren, gepaart mit fröhlichem Gelächter.

Offensichtlich wollen einige Bürger den offiziellen Beginn des Festes zur ersten Stunde der Abenddämmerung nicht abwarten, denn zuweilen erheischt ihr einen Blick auf bunt Maskierte. Schließlich aber habt ihr euer Ziel erreicht: Mit sanftem Schwung legt die Gondel an einem privaten Pier zu Füßen einer dreistöckigen Villa an, dem Domizil der Familie Hafflenbecher.



Spezielle Informationen:

Das Haus der Kaufmannsippe kann sich zwar nicht mit den Palästen entlang des Grootewaats messen, ist aber dennoch beeindruckend genug, um einem einfachen Helden die Sprache zu verschlagen. Ein livrierter Diener ist gleich eifrig zur Stelle, um den hohen Herrschaften beim Aussteigen behilflich zu sein.

Allein das kunstvoll geschnitzte Eingangsportal muß sündhaft teuer gewesen sein. Schwere Khunchomer Läufer bedecken den Fußboden, Wandbehänge mit efferd- und phexgefälligen Motiven zieren die Wände. Ein muschelförmiger Brunnen steht in einer kleinen Nische an der Kopfseite der Halle, zwei winzige steinerne Neckerjungfern tummeln sich in dem silbrig schimmernden Wasser, wohlwollend beobachtet von einem marmornen Efferd. Links und rechts des Brunnens führen zwei hohe hölzerne Türen aus der Halle. Auffällig ist ein Stapel Gepäckstücke an einer der Wände: Es scheint, als beherge man im Hause der Hafflenbechers eine größere Anzahl Gäste.

Allgemeine Informationen:

Noch ehe ihr lange Muße hattet, euch umzusehen, öffnet sich die linke Tür, und ein herrisch wirkender älterer Herr mit prachtvollem Kaiser-Reto-Bart eilt euch, bzw seinem Sohn, entgegen. Ihm folgt eine ganze Schar Bediensteter. Er ist in einen seidenen Hausmantel gekleidet, unter dem die Spitzen seines Hemdkragens hervorlugen. Der Alte trägt in der Rechten einen dünnen Stock mit silbernem Knauf in der Form eines Delphines. Angesichts der Behendigkeit und Energie, mit der der Mann sich bewegt, darf man annehmen, daß das Stöckchen eher der Zierde denn der Stütze dient.

Meisterinformationen:

Der ältere Herr ist Growin Hafflenbecher der Ältere, Patriarch des Hauses, ein distinguiert Herr von 63 Jahren. Er mustert die Charaktere knapp und wohl auch ein wenig abschätzig. Vor allem ihr tropfnasser Kamerad wird mit einem Stirnrunzeln bedacht.

Der junge Hafflenbecher macht seinen Vater mit den Helden bekannt und schildert ihre Verdienste, woraufhin sich die gestrenge Miene des alten Herrn sichtlich aufhellt. Als sein Sohn allerdings zur Sprache bringt, daß er gedenkt, die Helden in der Villa einzuquartieren, schüttelt Hafflenbecher abwehrend den Kopf: Man habe **just am** Morgen des Tages unerwartet Botschaft von zwei befreundeten Kaufleuten bekommen, welche kurzfristig für sich und ihr Gefolge für die Dauer der Warenschau um Quartier ersuchten, ein Ansinnen, das man in Traviass und in Phexens Namen kaum verwehren könne. Zudem, Growin wisse es ja selbst, Kellwinckels und gar die Dame di Felaria hätten bereits ihre Gastfreundschaft in Anspruch genommen, kurzum, das Haus sei bis zum Dache voll ...

Schade, nun wird leider nichts aus dem luxuriösen Aufenthalt in einem der feinen Patrizierhäuser der Stadt, aber woher soll man angesichts der vielen tausend Besucher **am**

heutigen Tage noch Quartier bekommen? Doch der alte Hafflenbecher weiß einen Rat: Umya Kalderon, Wirtin des *Hotels zum "Blauen Phecadi"*, eine Dame, die dem Hause Hafflenbecher eng verbunden ist. So wird flugs ein Schreiben aufgesetzt, gesiegelt von der Hand des alten Herrn, und die Helden mit dem Schriftstück zum Blauen Phecadi geschickt. Bevor sie sich allerdings auf den Weg machen, läßt Hafflenbecher sie noch zum Festmahl der Kaufmanns- und Handwerker gilden auf dem Großen Platz vor dem ehrwürdigen Stadthaus ein, einem Ereignis von ganz besonderem Rang. Ein Repräsentant eines jeden bedeutenden Hauses in Grangor sei dort zugegen, und man dürfe in diesem Jahr gar **darauf** hoffen, daß der edle Herzog sie mit seiner Anwesenheit beehre. Zur Nachtigallenstunde (19.00 für unsere irdischen Leser) solle es beginnen, das werde ein toller Spaß!

Wenn Sie es für sinnvoll halten, kann Growin Hafflenbecher d. J. die (bzw. den) tapferen Helden mit zusätzlichen 20 Dukaten für die selbstlose Tat belohnen. Ach ja, und auch wenn es den Helden nicht vergönnt ist, Quartier in der Villa zu nehmen, so mag sich der durchnäßte Heroe doch gerne in einem der Gemächer umkleiden.

Allgemeine Informationen:

Gemächlich macht ihr euch auf den Weg zu eurem künftigen Domizil. So viel gibt es ringsum zu sehen, da wollt ihr euch die Freude nicht durch unziemliche Hast nehmen lassen.

Wohin ihr auch schaut, ist die Stadt zum Feste herausgeputzt: Wimpel und Fähnchen wehen munter im Wind, und auf dem Wasser schwimmen zahllose Blüten und Kränze. Oft staut sich die treibende Menge, und schmetternde Musik ertönt. Über die vielen Köpfe hinweg könnt ihr bunte Umzüge erkennen, die sich auf den breiteren Straßen bewegen und vom Johlen der Menge begleitet werden. Jetzt, von Nahem, könnt ihr die maskierten Gestalten auch genauer in Augenschein nehmen, ihre oft fremdländisch anmutenden bunten Kostüme und die bizarren Holzvisagen.

Schließlich treibt ihr mit der Menge auf den Großen Platz, der das Zentrum Alt-Grangors bildet, und in dessen Herz sich das Stadthaus findet, Sitz der Inneren und Äußerer Stube, die zusammen den Stadtrat bilden.

Auch die rote Ziegelfassade des mächtigen dreigeschossigen Hauses ist mit Girlanden geschmückt, und selbst die vor den dicken Toren stehenden Gardisten haben Blumenkränze um ihre Helme gewickelt. Die den Platz flankierenden Gebäude gleichen Palästen mit Eingangstüren aus kostbaren Hölzern, großen bunten Glasfenstern und **Marmorstatuetten** auf den Sims.

Auf dem Platz sind bereits Tischreihen und Bänke für das Fest aufgestellt, die sich um eine erhöhte Plattform scharen. Ein wenig abseits hat man eine gewaltige **Feuergrube** errichtet, auf der sich acht stattliche Ochsen schon seit dem Morgen über dem Feuer drehen, um zum Abend, wenn das Fest beginnen soll, fertig gegart zu sein. Schwitzend mühen sich die Spießbuben bei ihrer anstrengenden und eintönigen Arbeit,

und gar manchem ist es anzusehen, wie gern er schon einmal von dem verlockend duftenden Bratfleisch kosten würde. Aus Zelten am Rande des Platzes dringen Geräusche eifriger Betriebsamkeit, dort scheint man weitere Leckereien zu bereiten. Zur Stunde ist es einem jeden verwehrt, den Platz zu betreten. Ein paar Stadtbüttel wahren eifrig die Ordnung.

Meisterinformationen:

Für den Fall, daß die Helden bei der Ankunft dem Unfall untätig zugesehen haben, können sie irgendeine beliebige Herberge wählen, Allerdings sollten die Helden während der nächsten Tage den Kaufmann Hafflenbecher kennenlernen. Erfinden Sie beispielsweise eine Taschendiebszene, in der die Helden dem Kaufmann die Geldkatze zurückbringen oder so etwas in der Art. Sie sind der Meister und haben alle Trümpfe in der Hand!

Ein betrübliches Ereignis am Rande

Allgemeine Informationen:

Auf dem Weg zum Hotel seht ihr vor einem mehrstöckigen Haus plötzlich eine größere gaffende Menge und vor der Haustür eine Anzahl von Stadtsöldnern, die die Tür mit ihren Speißen versperren. Ein Beamter der Stadt, gut erkennbar an seinem rot-schwarzen Amtsgewand mit dem Wappen der Stadt, tritt aus der Türe. Ihm folgen vier Gardisten, die eine Leichenbahreschleppen. Das Leintuch, welches den leblosen Körper bedeckt, ist über und über mit Blut befleckt. Hastig verladen die Büttel ihre grausige Fracht in ein bereitstehendes Boot und rudern davon. Eine klagende Frau tritt nun aus dem Haus, sie wird von zwei weiteren Gardisten gestützt. Zusammen mit dem Amtmann besteigen diese ein zweites Boot und folgen dem ersten nach.

Meisterinformationen:

Schildern Sie diesen Vorfall in eher beiläufigem Ton, so daß er sich von den vorhergehenden Eindrücken kaum unterscheidet. Todesfälle sind in einer großen Stadt an der Tagesordnung, auch sollten Ihre Helden dem Herrn Boron schon zu oft ins Antlitz geblickt haben, um sich von der Szene allzusehr beeindrucken zu lassen. Improvisieren Sie Gesprächsfetzen der Umstehenden: "Was ist denn da los?" - "Der arme ist von der Leiter gefallen." - "Unsinn, das war das Rote Fieber, was uns diese alanfanischen Dämonen eingeschleppt haben." - "Er war ganz gelb im Gesicht!" - "So ein Aufhebens wird auch nur für die Pfeffersäcke gemacht!" usw.

Zum Blauen Phecadi

Allgemeine Informationen:

Als es nichts mehr zu sehen gibt, zerstreut sich die Menge rasch. Auch ihr setzt euren Weg zum "Blauen Phecadi" fort. Die Gassen und Brücken, die ihr passiert, sind sauber gefegt,

und an den Seiten erheben sich zwei- oder dreistöckige Kaufmannshäuser, nicht so prachtvoll wie die am Stadtplatz, aber durchaus gediegen. Aus den offenen Fenstern der Häuser wehen Wimpel, und manch geschmückte Bürgerstochter wagt einen Blick auf die Straße.

Nachdem ihr den großen Kanal, den Grotewaart, überquert habt, läßt das Gedränge ein wenig nach, und die Gegend wird ruhiger, die Entgegenkommenden, meist in bürgerlicher Tracht, bewegen sich gemessenen Schrittes und tragen als einziges Zugeständnis an die Feierlichkeiten kleine Blumengebilde an den vergoldeten Knöpfen. Schließlich steht ihr vor einem breiten Haus, über dessen großer geöffneter Pforte ein Schild "Zum Blauen Phecadi" hängt. Lampenschein leuchtet einladend zu euch heraus. Das Hotel macht einen behaglichen Eindruck, nicht zu protzig, aber keineswegs ärmlich. Die einfache Ziegelfassade des zweistöckigen Hauses ist mit einem bunten, efferdgefälligen Mosaik geschmückt. Köstlicher Speisenduft dringt auf die Straße.

In der Gaststube des Blauen Phecadi herrscht betriebsames Gedränge. Reisende aus den verschiedensten Landen haben hier Quartier genommen oder sind zum Speisen eingekehrt: tulamidische Händler, Kaufleute aus anderen Städten des Lieblichen Feldes, mittelreichische Krämer, gar eine bornländische Handelsherrin, nun, die Mischung läßt schon erkennen, daß der Blaue Phecadi vornehmlich von Personen des phexgefälligen Handels aufgesucht wird.

Hinter der Theke hält eine grauhaarige Mittfünfzigerin ein strenges Regiment. Kurz und knapp sind die Anweisungen, mit denen sie ihre Schankmädchen und -knechte an den rechten Platz beordert. Angesichts des Getümmels tut eine feste Hand Not, will man alle Gäste gleichermaßen zufriedenstellen. Die Wirtin Umya Kalderon wirft euch einen fragenden Blick zu.

Spezielle Informationen:

Eure Frage nach einem Nachtquartier für die Dauer der Warenschau, entlockt Umya nur ein ungläubiges Lächeln. Ihr Etablissement sei seit Wochen bis unter die Dachbalken belegt, nicht einmal eine Maus, so sagt sie, fände hier noch einen Platz. Doch wenn ihr Hafflenbechers Empfehlungsbrief präsentiert, kommt Regung in die Wirtin: Bekannt mit der ehrenwerten Familie Hafflenbecher sei man, nun, dies ändere die Dinge vollkommen, selbstverständlich halte man allzeit für Gäste der Hafflenbechers ein Zimmer bereit. Nur einen Moment, dann werde man zur besten Zufriedenheit bedient werden. Umya weist eine ihrer Schankmädchen an, den Helden während ihrer Wartezeit Speis' und Trank ganz nach ihrem Wunsche aufzutragen.

Meisterinformationen:

Frau Umyas Haus ist tatsächlich voll belegt. Selbst die Kammern des Gesindes sind zum größten Teil vermietet, dazu der Salon der Wirtin und sogar ein staubiger Verschlag auf dem Dachboden. Doch Frau Kalderon fühlt sich dem Hause Hafflenbecher aus alter Freundschaft tief verbunden. So muß denn eine Kammer - mehr läßt sich beim besten Willen nicht machen - von ihren jetzigen Mietern wieder geräumt werden: Eine Schar Glücksritter, gerade von der

Art der Helden, sind die Leidtragenden der Geschichte, ein Magus, eine Tulamidin, ein Zwerg und zwei junge Damen, von denen man annehmen darf, daß sie sich in erster Linie dem nächtlichen Gewerbe des Fuchsgottes widmen. Selbige also werden - zwar unter Entschuldigungen, aber dennoch mit Bestimmtheit - wieder ausquartiert: Unerwartet seien hohe Herrschaften angereist, das müsse man verstehen.

Meisterin Umya versieht das Hotel mit zwei Schankmädchen (Lilya und Sintje), einem Zapfknecht (Olpert) und drei Mägden (Nissara, Filberia und Sille), die für die Zimmer zuständig sind. Letztere gehen auch in der Küche zur Hand, in denen der Koch Ulfried dafür sorgt, daß der treffliche Ruf der Küche des Blauen Phecadi gewahrt bleibt.

Allgemeine Informationen:

Die Wirtin persönlich weist euch den Weg zu eurem Zimmer. Über eine Treppe aus dunklem Holz geht es über einen schmalen Flur, von dem man in den Innenhof sehen kann. Euer recht geräumiges Zimmer ist weiß gekalkt und sauber. Milde fallen die abendlichen Strahlen der Praiosscheibe durch das offene Fenster und tauchen den Raum in einen sanftenrötlichen Schien, eine leichte Brise von See her bauscht die weißen, bestickten Vorhänge auf. Fünf Kastenbetten bieten angenehme Nachtlager, außerdem befinden sich noch zwei Kleidertruhen in der Kammer, dazu ein kleiner Tisch mit mehreren zierlichen Stühlen an der Fensterseite.

Nun findet ihr Muße genug, euch auf das bevorstehende Fest vorzubereiten. Ein Patrizierfest mit lauter feinen Herrschaften, da ist man es sich schuldig, die beste Tracht anzulegen, die man in seinem Rucksack findet. Parbleu, das Seidenhemd hat einen häßlichen braun-roten Flecken, sei's drum, dann muß man eben das Wams ein wenig höher schnüren. Wenn nur das feine Kleid nicht so schrecklich verknittert wäre! Und die Hutfeder hat auch schon stolzere Zeiten gesehen.

Spezielle Informationen:

Bis zum Beginn des Patrizierfestes ist es noch eine Weile hin, genügend Zeit, sich auf eine kühle Erfrischung in der Schankstube niederzulassen. Bald schon haben die Helden an den Nebentischen neue Bekanntschaften geknüpft, man unterhält sich über dies und das und über das bevorstehende Patrizierfest, welches auch für jene, die nicht geladen sind, reichlich Gesprächsstoff bietet.

Eine nette Bekanntschaft

Allgemeine Informationen:

Eine junge Kauffrau, Elvinje di Scaro mit Namen, eine hübsche, schwarzhaarige Dame mit fröhlich blitzenden blauen Augen, zeigt sich besonders zugänglich. Fröhlich bestellt sie eine Runde und erzählt von ihren Geschäften und den weiten Reisen, die sie in ihrem noch jungen Leben schon getan hat, von den vielen fernen Städten, die sie schon gesehen. Auch über die bevorstehenden Festtage hat sie einiges zu

berichten und schwärmt in den höchsten Tönen: "Die Maskenzüge sind einzigartig in ganz Aventurien. Nicht einmal Perricum mit seinen berühmten Bunten Lichtern kann sich mit dieser Pracht messen."

An den Tagen finden die offiziellen Umzüge statt, die von der Kaufmannschaft und den Handwerksgilden organisiert werden und in farbenfroher Weise die Geschichte der Stadt widerspiegeln.

Am Abend des ersten Tages der Warenschau ist es Tradition, daß sich die hohen Damen und Herren der Stadt, Repräsentanten aller großen Handelshäuser sowie die Gildenobersten der reichen Handwerkszünfte, zusammenfinden, um feierlich den Beginn der Messe zu begehen, und die ersten bereits getätigten Geschäfte gründlich zu begießen."

Elvinje zeigt sich überaus überrascht, als die Helden ihr berichten, daß sie zu jenem Fest eingeladen ist. Ihr selbst sei diese Ehre leider nicht zuteil geworden, ihr Handelshaus sei in Kuslik ansässig, zudem wohl von zu geringer Bedeutung. Allerdings würde sie liebend gerne einmal an diesem Fest teilnehmen, besonders dieses Mal, wo doch heute der Herzog persönlich zugegen sein werde. Und danach böte sich ja noch ausreichend Gelegenheit, sich in die ausgelasseneren Umtriebe des Grangorer Maskenfestes zu stürzen, in die Suderstadt. Dort, bei den einfachen Leuten, könne man die buntesten Maskenzüge sehen und die wildesten Feiern erleben. Dort werde auch der Bettlerrat bei Sonnenuntergang des heutigen Tages gekürt.

"An eurer Stelle solltet ihr euch das nicht entgehen lassen, so elend und hart das Leben an allen anderen Tagen des Lebens für diese Menschen auch sein mag, während des Maskenfestes, da verstehen sie besser zu feiern als selbst die Fürsten und Hoheiten. Glaubt mir, wenn ihr den wahren Grangorer Festtanz erleben wollt, dann begeben euch in die Gassen der Suderstadt. Allerdings seid gewarnt, ab Mitternacht heißt es, auf der Hut sein: Nach einer alten Tradition nämlich gilt das Straßenfest punkt Mitternacht als beendet - das festliche Geschehen verlagert sich dann in die Häuser und Schenken - und niemand darf sich dann mehr in den Gassen sehen lassen. Zu dieser Stunde gehört die Stadt dem Gefolge des Bettlerrates, welches laut tösend durch die Straßen zieht und einen jeden zu schnappen sucht, der noch in den Gassen gesehen wird." Ein solcher Unglücklicher werde sodann in einen Sack gebunden, und könne sich aus dieser unmanierlichen Lage allein durch gutes Silber befreien: Einen Silbertaler kostet es, sich freizukaufen, das könne einen nächtlichen Spaziergang schon recht kostspielig geraten lassen, je nachdem, wie oft man den Weg der Lumpenbüttel kreuze.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden an ihrer neuen Bekanntschaft Gefallen gefunden haben, mögen sie es durchaus versuchen, Elvinje mit auf das Patrizierfest zu nehmen. Die Gardisten, die darüber wachen sollen, daß kein Unbefugter sich unter die Gesellschaft mischt, sind von Hafflenbecher geheißен worden, "einige seiner Freunde einzulassen", wie viele das sind, hat er nicht gesagt.

Das Patrizierfest

Allgemeine Informationen:

Schon auf dem Weg zum Platz entfaltet sich der ganze Zauber des Grangorer Maskenfestes: Überall in den Gassen hängen Lampions, die ihr buntes Licht über das Kopfsteinpflaster streuen, und auf den Kanälen schwimmen kleine Boote voller Leute, die fröhlich Laternen und Fackeln schwenken, gerade so, als tanzten Sterne auf dem Wasser. Von jeder Ecke tönen Trommeln, Pfeifen und Zimbeln aufreizende, rhythmische Weisen über die Köpfe einer bunten, wogenden Menge.

Meisterinformationen:

Wenn Sie die einmalige Atmosphäre jener Nächte schildern, lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf. Bedenken Sie aber, daß es zu Beginn der Feierlichkeiten noch relativ "gesittet" zugeht, die Grangorer haben sich schließlich noch nicht "eingefeiert", noch hat die Stimmung des Festes längst nicht ihren Höhepunkt erreicht.

Allgemeine Informationen:

Als ihr schließlich den von Hunderten von Lampions und Fackeln überstrahlten Platz erreicht, seht ihr, daß die Tische nun von zahlreichen Bürgern besetzt sind und daß in der Mitte eine grellbunt gekleidete Gauklertruppe - ein Feuerspeier, eine Schwertschluckerin, sowie zwei Jongleure - ihre Künste zum Besten gibt. Diener tragen eifrig auf, kein Lidschlag soll eine Schüssel leer oder ein Becher trocken bleiben. Gereicht werden deftige Speisen ganz nach dem Geschmack der Bürgerleute: Efferdsuppe, gebackene Muscheln, Krautstrudel, Kürnmelquark, Selchfisch, Gnitzenpastete und selbstverständlich vom Ochsenbraten, der auf dicken Scheiben feinen weißen Brotes serviert wird, wie es sonst nur an den Tafeln des Adels gereicht wird, dazu Gemüse, gekocht, geschmort oder saureingelegt. Rübenküchlein, Siruptörtchen und Schmalzknudel locken süße Schleckermäuler. Von allem gibt es mehr als reichlich, ganz nach dem Motto: Wo sich die Tafel biegt, da sitzt der Reichtum bei Tische.

Meisterinformationen:

Obgleich das Treiben nicht nach dem Geschmacke eines rechten Streuners sein mag - da seien allein die vielen Wachen vor, die ringsum den Platz postiert sind, um die erlauchte Gesellschaft vor unziemlichen Störungen zu behüten -, ist es dennoch ein ganz besonderer Anlaß, denn wann haben gewöhnliche Helden schon einmal die Gelegenheit, die feine Gesellschaft so hautnah zu erleben? Herzog Cusimo hat der Festgesellschaft im letzten Augenblick eine Absage erteilt, bedauerlich für den Rat der Stadt, aber man feiert auch ohne den Glanz des hohen Adels nach Leibeskräften.

Allgemeine Informationen:

Kaum, daß ihr einen Platz an der Tafel ergattert habt, als ihr auch schon Hafflenbecher und seine Gemahlin entdeckt. Sie sitzen euch schräg gegenüber, neben einer fülligen Kauffrau,

die eifrig auf das Kaufmannspaar einredet. Hafflenbecher winkt euch gequält zu, augenscheinlich ist das Geplapper der Dame nicht übermäßig amüsant.

Meisterinformationen:

Die üblichen Tischgespräche mögen nicht nach dem Heldengeschmack sein: Die heute schon getätigten Geschäfte, die Lage des Gnatzerpreises in Südmada, der beklagenswerte Zustand der Straßen im wilden Süden und das immer beliebte Thema der Kutschenüberfälle in der Gegend von Gebein, die seit Jahr und Tag Gesprächsstoff bieten. Ein junger und gutaussehender Kaufmann berichtet voller Zorn über ein Gaunerpärchen, welches ihn unlängst um sein gesamtes Tafelsilber gebracht hat. Die beiden, eine rothaarige Schönheit von fremdländischem Aussehen und ihr Komplize, ein seltsam anmutender Bursche, dessen Haar so weiß wie Schnee war, obwohl er doch noch nicht einmal 30 Winter zählen mochte, hätten seine Gastfreundschaft in zwölfgötterlästerlicher Weise ausgenutzt und ihn mit diebischer Hand um Hab und Gut gebracht.

Die Helden werden ihrerseits in den Kaufleuten und Handwerkern ein interessiertes Publikum für Berichte über ihre sagenhaften Reisen und ihre ruhmreichen Heldentaten finden, wenngleich man davon abraten sollte, sich mit gelungenen Gaunerstückchen zu brüsten.

Eine schreckliche Nachricht

Allgemeine Informationen:

Eine geraume Weile genießt ihr das Fest, labt euch an Speis und Trank, bis ihr schier zu platzen scheint. Zufrieden lehnt ihr euch zurück, schnallt euren Gürtel zwei Löcher weiter und genießt die Darbietung einer tulamidischen Schleiertänzerin. Zwar gibt sich die Dame für eine ihrer Zunft überaus züchtig - euren Ruf nach dem siebten Schleier überhört sie geflissentlich, einige der umsitzenden Bürger jedoch bedenken euch mit entrüstetem Stirnrunzeln -, dennoch ist ihre Darbietung voller Anmut und Feuer, eine rechte Augenweide und gerade das Richtige zwischen der vierten und fünften Tracht (Gang bei einem Mahl).

Plötzlich jedoch macht sich Unruhe breit: Ein Gardist tritt an die hohe Tafel, wo die Herrschaften des Rates der Stadt sitzen, und redet in sichtlicher Erregung, jedoch mit gedämpfter Stimme, auf die Damen und Herren ein. Nachdem der Mann seine Nachricht überbracht hat, macht sich Unruhe breit: Getuschel und Geraune erfüllen die Luft, etliche Mienen verraten blankes Entsetzen. Schließlich erhebt sich Lisbella Fröhling, Städtmeisterin Grangors, aus ihrem Sessel und wendet sich an die Gesellschaft. Sie räuspert sich mehrfach, ihre Stimme klingt heiser vor Entsetzen: "Verehrte Damen und Herren, ich habe Euch eine betrübliche Mitteilung zu machen. Toliban Salfridjes, Oberhaupt des ehrenwerten Hauses Salfridjes und einer der geschätztesten Bürger dieser Stadt, weilt nicht mehr unter uns! Er wurde durch heimtückische Mörderhand brutal aus der Mitte seines Lebens gerissen. Man

fand ihn just vor einer halben Stund ermordet am Norderwaat. Möge Boron sich seiner armen Seele annehmen! Ich bitte Euch nun, Euch im Gedenken an den armen Verblichenen zu erheben und seiner zu gedenken." Nach einer Weile des betretenen Schweigens ergreift die Städtmeisterin erneut das Wort: "Ich schlage nun vor, im Andenken an unseren armen Freund Salfridjes die Feierlichkeiten zu beenden, denn wie könnten wir heute noch fröhlich sein, da einer der unseren auf solch abscheuliche Weise sein Schicksal fand. Ich danke Euch!"

Meisterinformationen:

Viele Festgäste verharren noch an ihren Plätzen, um die Schreckensnachricht zu besprechen. Die Helden können leicht allerlei Gesprächsfetzen aufschnappen, wie zum Beispiel: "Die blutige Krimhelde! Ich sage Euch, es war die Blutige. Sie ist zurückgekehrt, und diesmal wird sie uns alle umbringen!" - "Unsinn, die Frau ist seit 20 Jahren tot." - "Tote, die wiederkehren, sind die schrecklichsten Ungeheuer! Keine Waffe und kein Held kann Euch davor schützen!" - "Ein lebender Mörder ist schrecklich genug! Was ist zum Beispiel mit dem Schwarzen Brekker? Die Garde soll endlich etwas gegen diesen Schurken unternehmen!" - "Nein, der Brekker tut so etwas nicht! Nach der Blutigen müssen die Büttel suchen!" - "Schön wär's - die Leute zittern ja vor Angst!" - "Ein Verbrecher, der nach dem Tod verbrannt wird, kann niemals zurückkehren!" - "Das ist Unsinn: Er kehrt als Brandleiche zurück; und genau das hat die blutige Krimhelde getan! Die Frau war schon damals mit Dämonen im Bunde ..!"

Möglicherweise waren Ihre Helden, zumal wenn es sich um alte Kämpen handelt, selbst an den grausigen Geschehnissen im Jahre 997 n. BF. beteiligt, dann wissen sie natürlich genau, wovon hier die Rede ist. Falls es sich jedoch um eine Gruppe junger Leute handelt, werden sie sich nach den Vorgängen um die 'Blutige Krimhelde' erkundigen wollen. Man erteilt ihnen bereitwillig Auskunft - als Gesprächspartner kommen Evinje oder Hafflenbecher, aber auch irgendein anderer Festbesucher in Frage: Um den Tod ihres Sohnes, der von der Stadt Grangor verurteilt wurde, zu rächen, hat damals eine gewisse Krimhelde Vanderzee mehrere Stadtväter **brutal** ermordet, bevor sie von ein paar Reisenden, die zufällig Grangor weilten, überführt und verhaftet (getötet?) werden konnte. Die Leiche der Vanderzee wurde, nachdem sie eine Woche ausgestellt worden war, auf dem Schinderwaat öffentlich verbrannt. Seitdem hat es in Grangor zwar noch das eine oder andere Verbrechen, aber niemals wieder eine solche Häufung von außergewöhnlichen Todesfällen wie in allerjüngster Zeit gegeben:

Allein in den vergangenen Wochen sind in Grangor 8 grausige Morde geschehen. Alle Leichen fand man entweder leblos im Kanal schwimmend oder ans Ufer getrieben vor, und alle waren auf die gleiche bestialisch Weise ums Leben gekommen: Man hatte ihnen die Gurgel herausgerissen! Unter den Getöteten befanden sich neben dem schon erwähnten Toliban Salfridjes eine weitere Patrizierin, Ilvya Gerbenstiel, nebst ihrer kleinen Tochter Tillia, die

Rote Vallinda, eine gleichfalls nicht unbekannte Persönlichkeit der Grangorer Unterwelt, zwei Fremde aus Gareth, der Händler Efferdson Pfauenstein und sein Kompagnon Thilgor von Perricum, eine Stadtgardistin mit Namen Rondradane Salpenkuhl und ein Bettlerkind, dessen Namen nicht bekannt ist.

Der "Schwarze Brekker", von dem vorhin auch kurz die Rede war, ist Grangors berüchtigster Bandit. Beinahe jede Schandtats, die in und um die Stadt begangen wird, wird ihm zugeschrieben.

Woher der "Schwarze Brekker" stammt ist unbekannt. Fest steht nur, daß dieser Schurke alle Spielarten des Verbrechens zu beherrschen scheint. Mit seiner Bande kontrolliert er ganze Stadtteile, indem er Tavernenbesitzer durch Schutzgelderpressung willfährig macht. Schmuggel, Raubüberfälle, Diebstähle und Erpressungen - kein schurkisches Metier, auf daß er und seine Spießgesellen sich nicht verstünden. **Kindesentführung** und Mord sind seine bevorzugten "Disziplinen" und seine maßlose **Brutalität** erregt den Abscheu ganz Grangors, so etwa bei dem Fall der Händlerin Herdenborg, deren Leiche man trotz pünktlicher Lösegeldzahlung später in den Kanälen fand.

Eine genaue Beschreibung des Banditen liegt den Bütteln vor: Der Schwarze Brekker ist ein Hüne von Mann, gewiß an die zwei Schritt groß, breit wie ein Schrank, mit einer Visage, daß einem das Blut in den Adern gefriert, hager, hohlwangig, mit einer gewaltigen Bragahner Nase. Eine Säbelnarbe verunstaltet sein grobschlächtiges Gesicht, heimtückische schwarze Äuglein lugen finster unter schweren, schwarzen Augenbrauen hervor, das Gesicht ist von einem stüppigen Vollbart verdeckt. Sein Schädel ist kahl wie der Schwanz einer Ratte.

In seinem Gefolge befinden sich wohl an die hundert Mordbuben, und niemandem ist es bisher gelungen, seiner habhaft zu werden, obschon die Belohnung - 850 Silbertaler! - für seine Ergreifung fürstlich ist und viele sich bislang **daran** versucht hätten. Nicht wenige von ihnen hätte man anderntags mit aufgeschlitzten Bäuchen im Hafen treibend gefunden.

Die "Blutige Krimhelde" ist ebenso eine falsche Spur wie der "Schwarze Brekker", dennoch sollten Sie Ihre Helden auf keinen Fall **daran** hindern, diesen Irrwegen zu folgen. Aus Platzgründen haben wir **darauf** verzichten müssen, weiteres Material zu dem "Fall Vanderzee" zusammenzutragen. Hier sind Sie auf Ihr Improvisationstalent angewiesen, wenn die Helden beginnen, nach alten Zeugen zu suchen und in den Stadtarchiven hemmzustöbern.

Es sollten sich zwar keinerlei Hinweise auf eine Rückkehr der Mörderin aus dem Reich der Toten finden lassen, aber vielleicht mögen Sie dennoch Ihre Helden foppen, in dem Sie sie eine Zeitlang einer alten (höchst verdächtigen!) Bettlerin folgen lassen, die nächtens durch Grangors Gassen streift.

Früher oder später aber werden die Helden versuchen, an den "Schwarzen Brekker" heranzukommen. Hierzu finden Sie einige Spielleiterhilfen im folgenden Kapitel.

Die Lumpenbrigade

Allgemeine Informationen:

Ja, so hat das fröhliche Fest ein trauriges, jähes Ende gefunden. Schon bald macht man sich in kleinen oder größeren Gruppen auf den Heimweg, und nicht wenigen ist anzumerken, wie bange ihnen ist, allein durch die dunklen Gassen zu gehen, angesichts der Blutigen Krimhelde, die hinter jeden finsternen Ecke lauern könnte. Die bedeutenderen Festteilnehmer werden von den Frauen und Männern der Garde heimgeleitet, ihr allerdings müßt euch wohl oder übel alleine auf den Weg machen - sei's drum, ihr seid es ja nicht anders gewöhnt, als euch auf eure Klingen zu verlassen.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden von sich aus die Freundlichkeit besitzen, Familie Hafflenbecher ihre Begleitung anzubieten - die diese gerne annimmt -, mögen Sie ihnen die gute Tat mit je 5 AP vergelten.

Auf dem Weg zur Villa des Kaufmannes geschieht nichts Außergewöhnliches - wiewohl wir Ihnen empfehlen möchten, bisweilen eine Sinnenschärfe-Probe zu verlangen, auch wenn ein Erfolg dem Helden nur Gewißheit darüber bringt, daß es nur eine streunende Katze war, die eben ein verdächtiges Geräusch gemacht hat. Hier und da ein Knistern oder Knacken, ein verdächtiger Schatten, all dies ist dazu angeht, Ihre Helden in eine gewisse Spannung zu versetzen, auch wenn ihnen in diesem Moment gar kein Unheil droht. Noch nicht ...

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr euch von den Hafflenbechers verabschiedet habt, macht ihr euch auf den Heimweg. Ganz im Gegensatz zum frühen Abend sind die Gassen nun recht leer, und das Madamal taucht die verwaisten Kanäle in einen silbrigen Schimmer. Aus den offenen Fenstern aber dringt Musik und fröhliches Lachen, ab und zu öffnet sich eine Haustür, und eine Gestalt eilt schnellen Schrittes davon. Seltsam, wie nahe Leid und Freude doch beieinander liegen können: Hier feiern die Leute, als sei nie etwas geschehen, während nur wenige Schritte weiter eine Familie trauert.

Meisterinformationen:

Lassen Sie die Helden erneut eine Sinnenschärfeprobe (-3) machen. Gelingt diese, vernehmen sie schon aus großer Feme heftiges, lautes Geklapper und gedämpfte Rufe, die sich ihnen stetig nähern.

Es ist gewiß nicht der unheimliche Schwarze Brekker, der sich mit solchem Tamtam seinen Opfern ankündigt. Nein, die Helden haben es mit einer Lumpenpatrouille zu tun, von denen ihnen die Kauffrau im Blauen Phecadi erzählt hat. Bei gelungener Probe bleibt den Helden ausreichend Gelegenheit, der sich nähernden Patrouille und damit dem fälligen Mannzoll, zu entgehen. Ist dies nicht der Fall, laufen sie dummerweise der Lumpengarde geradewegs in die Arme.

Allgemeine Informationen:

"Na, wen haben wir denn da?!" sagt plötzlich eine alkohol-schwere Stimme, und ihr seht euch einem Zug von ungefähr sechs bis sieben Gestalten gegenüber, die gar seltsam angetan sind: Schwere Holzmasken mit strengen, ja, grimmigen Zügen verhüllen, ob sich Frau oder Mann hinter der Maskerade verbirgt. Ihre Larven sind mit einem buschigen, rot gefärbten Schnurrbart aus Pferdehaar versehen, die übergroßen, knolligen Nasen knallrot lackiert, daß sie im Schein der Mada schimmern wie die eines Säufers. Die Soldaten, denn das ist es, was sie offensichtlich darstellen sollen, sind in lange schwarzrote Umhänge gehüllt, wie man sie von der Grangorer Stadtgarde kennt, doch sind die Mäntel mit bunten Flecken besetzt und allenthalben ausgefranst und speckig. Jeder der seltsamen Gardisten ist mit einem Speiß bewehrt, die allerdings an ihrem oberen Ende statt einer Spitze eine Klapper haben. Flink haben euch die maskierten Gestalten umringt und blicken euch erwartungsvoll im Schein ihrer Fackeln aus ihren tiefen Augenhöhlen an. Einer der "Gardisten", der ein phantasievolles Ehrenzeichen an seinem Kragen trägt, baut sich vor euch auf: "Seht ihr die Sünder, meine Brüder und Schwestern?" Seine Stimme dröhnt dumpf unter der Maske. "Sünder, Sünder!" tönen die anderen Gardisten dumpf im Chor. "Seht, ihr, sie freveln dem ehrenwerten Lumpengesetz!" - "Sünder, Sünder!" - "Wie soll ihre Strafe sein?" - "Hiebe oder Blüten! Hiebe oder Blüten!" - "Ihr hört das Urteil des ehrenwerten Lumpengerichts. Wollt ihr Hiebe oder bluten?"

Meisterinformationen:

Wohlan, entweder, die Helden berappen ('bluten') brav ein jeder ihren Silbertaler, oder sie müssen fürwahr mit Hieben rechnen (und damit, daß sie die Bettler filzen und ihnen einen nach ihren Maßstäben gerecht bemessenen Anteil ihrer Barschaft abnehmen), Erfahrene Helden wie die Ihren sollten keine Schwierigkeiten haben, mit einem Haufen knüttelbewaffneter Bettler, die zudem auf keinen ernsthaften Kampf gefaßt sind, fertig zu werden, allein, wäre das ein heldenhaftes Betragen?

Ein Schrei in der Nacht

Allgemeine Informationen:

Zähneknirschend macht ihr euch daran, eure Geldbeutel zu überprüfen, als plötzlich ein schriller Schrei durch die Gassen hallt. Die Bettlersoldaten schrecken hoch, und einer brüllt: "Ilgan, das kam von hier!" Der Angesprochene flucht: "Bestimmt wieder die 'Blutige'! Los, nichts wie weg hier!"

Meisterinformationen:

Helden wären keine Helden, wenn sie sich nicht für nächtliche Schreie interessierten. Also ...

Allgemeine Informationen:

Als ihr um die Ecke biegt, in die Richtung, aus der ihr den Schrei zu hören vermeintet, seht ihr etwas weiter die Straße

hinunter ein Haus, dessen Türe weit offensteht. Aus dem Fenster im ersten Stock dringt das Geschrei einer Frau: "Mörder! Mörder!" und "Verflucht sei der grüne Mond!" Doch bevor ihr euch dem Haus nähern könnt, hallen schwere Schritte durch die Gassen: ein Tmpp der Stadtgarde!

Meisterinformationen:

Am Tatort erfahren die Helden folgendes: Wieder ist ein schrecklicher Mord geschehen, wieder weiß niemand zu sagen, wer der Täter war. Auch diesem Opfer wurde die Kehle aufgerissen, ein schrecklicher, grausamer Tod. Das Opfer war ein angesehener Schneidermeister, Gelpert Wolverin, ein Meister seiner Zunft, der gar die Ehre hatte, die Damen und Herren am Hofe des Herzogs auszustatten.

In dieser Nacht wollte es jedoch ein mißgünstiges Schicksal, daß der arme Gelpert just als er auf dem Weg in die Kammer seiner Magd war, unversehens von seinem blutgierigen Mörder niedergestreckt wurde. Niemand im Haus hat den Täter gesehen. Seltsam nur, daß der finstere Meuchler seinem Opfer nicht einmal den schweren Goldring an seinem Finger genommen hat, was wohl jeder gemeine Bandit getan hätte, und auch sonst fehlt im Hause auf den ersten Blick nichts von Wert, weder Schmuck noch Geldschatulle wurde angerührt. Sollten Ihre Helden nicht von selbst danach fragen, ob etwas gestohlen wurde, mag ihnen eine **Klugheitsprobe+3** auf die Sprünge helfen, ansonsten müssen sie dieser mysteriösen Geschichte auch ohne diesen kleinen Hinweis nachgehen.

Der nächste Tag (5. Rahja)

Allgemeine Informationen:

Beim Frühstück in der holzgetäfelten Halle des Blauen Phecadi tritt die alte Magd Sille, die heute die Gäste in der Stube zu bedienen hat, an euren Tisch und stellt einen großen **Krug** Milch auf die Tischfläche. "Schreckliche Geschichte, hab es heute auf dem Markt gehört", murmelt sie, und es ist ihr anzumerken, daß sie euch etwas erzählen möchte. Falls ihr sie ermutigt, fährt sie fort: "Der Schneidermeister Wolverin ist tot! Oh, wenn ich ein junge Kriegerin wäre, dann würde ich diesem Dämon das Handwerk legen - dieses götterverlassene Scheusal ist eine Pest für unsere Stadt, und es scheint kein Maß mehr zu kennen!"

Es ist schrecklich und unsere Stadtwache ist anscheinend unfähig, dieses Ungeheuer, diesen Mordbuben, dingfest zu machen. Oh wenn ich jünger wäre...!" Mit diesen Worten verläßt sie euren Tisch, um sich um die anderen Gäste zu kümmern.

Meisterinformationen:

'Mordbube?!' sollten die Helden aufhorchen. 'Glaubst du denn nicht an die, huaah, Blutige Krimhelde?' **Darauf** wird die alte Magd Sille den Helden berichten, daß sie sich sicher sei, niemand anderer als der Schwarze Brekker sei für die Untaten verantwortlich. Sie kenne so manchen Bettler in der Stadt, und in diesen Kreisen sei man sich einig, nur der Brekker käme in Frage.

(Ob Sie den Zeitpunkt für richtig erachten, die Helden noch einmal auf den Schwarzen Brekker zu stoßen, oder ob Sie sienocheine Weilenach der vermeintlich untoten Krimhelde forschen lassen wollen, müssen Sie entscheiden. Sie können den Auftritt der Magd jederzeit auf einen anderen Termin verschieben.)

Wie dem auch sei, den Helden bieten sich zwei Möglichkeiten, an genauere Hinweise über den berüchtigten Banditen zu kommen: zum einen die Stadtwachenkommandantur, zum anderen aber - für solche Helden, die sich in Phexens Gunst wännen - die Unterwelt Grangors.

Die Stadtwachenkommandantur

Allgemeine Informationen:

Die Amtsstube des Stadtwachenkommandanten befindet sich in Kopp, der Insel Grangors, auf dem die kleinen Handwerker und einfachen Bürger ihre Häuser und Werkstätten haben. Schon am hellichten Tage treibt sich wieder allerlei buntes Volk hemm, Gaukler reißen ihre Possen mit den Schaulustigen, und von überall her hört man Lachen, Musik und Singen. Auch einige auswärtige Marketender haben ihre Buden auf den Plätzen und in den Gassen aufgeschlagen - obschon letzteres laut Marktordnung streng untersagt ist - und preisen mit blumigen Versprechungen ihre Waren, zumeist allerlei Tand, bunte Haarschnüre und -netze, billiger Schmuck aus vergoldetem Blech, Armreifen, Bauchkettchen, **Schellenreifen**, Diademe mit Steinchen aus buntem Glas. Gürtler und Täschner bieten ihre Waren feil, Bier- und Saftverkäufer überbieten sich in vollmundigen Lobpreisungen ihrer Güter, eine wohlbeleibte Tulamidin bietet gesottene Wachteln in scharfer Tunke feil.

Bürger unterschiedlichsten Standes drängen sich um die Stände, prüfen argwöhnisch die feilgebotenen Waren, feilschen hartnäckig um jedes Kupferstück, daß es dem **Herrn Phex** eine rechte Freude ist. Manch verlockend prall gefüllte Geldkatze führt eifrige Langfinger in Versuchung, manch eitle Bürgersfrau muß nach unbeschwertem Bummel über die Märkte feststellen, daß ihr kostbares Diadem einen anderen Besitzer gefunden hat.

Ehrfurchtgebietend erhebt sich der hohe **Wachturm** der Stadtgarde, von dem aus der gesamte Hafen überblickt werden kann, über die Dächer der umstehenden Häuser, kündet von Wachsamkeit und Wehrhaftigkeit gleichermaßen. In seinem Schatten mht der Rondratempel, die tmtzige Halle der göttlichen Leuin. Ihr schräg gegenüber liegt euer Ziel: die Kaserne der Gardisten, Sitz der Stadtwache.

Eine uniformierte, spießbewehrte Wache am Eingang weist euch auf eure Frage gelangweilt an eine der vielen Türen

links und rechts des Flures, auf das Zimmer eines Obristen der Garde, der mit dem Fall Brekker betraut ist.

Meisterinformationen.

Sie, lieber Meister, schlüpfen nun in die Rolle eines Büttels, der mit einem sehr unerfreulichen Thema beschäftigt ist: mit dem "Schwarzen Brekker". Selbiger Bandit plagt die Stadt nun schon seit mehr als 15 Götterläufen. Zwar ist es vor einigen Jahren, nach einem Tip aus Unterwelt gelungen, gleich mehrere Mitglieder der Brekker-Bande aufzustöbern, doch weigerten sich diese Schurken auch angesichts ihres sicheren Todes durch den Strang standhaft, das Versteck ihres Anführers preiszugeben. Zwar kehrte anschließend an die Hinrichtung der gefaßten Mordgesellen - immerhin 15 an der Zahl - für einige Zeit Ruhe ein, so daß man in Grangor schon aufatmete und glaubte, man sei der Heimsuchung durch den Schwarzen Brekker ledig geworden, allein, bald meldete sich der Schwarze Brekker in Grangor zurück: Man fand die Leiche des Gauners, welcher ihn weiland verraten hatte, grausam massakriert an das Tor der Stadtgarde genagelt vor.

Die letzten Morde haben die Bevölkerung Grangors verständlicherweise in arge Unruhe versetzt, darf sich doch scheinbar niemand vor der Mordlust des Banditen sicher sein. Darum, und um der hohen Belohnung halber, finden sich Tag für Tag viele Bürger in der Stube des Obristen ein, um ihre tatsächlichen Beobachtungen oder wüsten Vermutungen zu unterbreiten.

Wen mag es da wundem, wenn der arme Mann, Geriol di Lascena, es mittlerweile ein wenig müde geworden ist, sich Tag für Tag diese Geschichten anzuhören, zumal seit Monden kein Hinweis dabei war, der die Garde weitergebracht hätte.

Zwar beantwortet Geriol pflichtschuldigst jede ihm gestellte Frage, allein, die Helden sind für ihn die soundsovielsten, die den "Schwarzen Brekker" jagen wollen. Ganz gleich, wie hehr die Vorsätze der Helden auch klingen mögen, für Geriol sind sie nur eine weitere Handvoll fremder Aufschneider, die sich bemüßigt fühlen, sich als Grangors Retter aufzuspielen.

Folgendes kann Oberst Geriol den Helden über den Schwarzen Brekker mitteilen:

- Er treibt seit nunmehr über 15 Jahren sein Unwesen in der Stadt. Man nimmt an, daß er ursprünglich in Kuslik ansässig war, berichten die dortigen Stadtchroniken doch von einem Verbrecher, auf den die Beschreibung Brekkers paßt. Allerdings soll dieser Mordbube vor 17 Jahren in Kuslik auf dem Rad geendet sein, als gerechte Sühne seiner Missetaten.

- Brekkers Bande kontrolliert große Teile der zwielichtigeren Viertel der Stadt. Was sein Gewerbe angeht, zeigt er sich überaus virtuos: Schutzgelderpressungen, Zuhälterei, "Glücks"spiel, Raub und Einbrüche. Aber auch die Beutelschneiderei ist ihm ein einträgliches Gewerbe: Zu seiner weitverstreuten Bande zählt eine Horde Halbwüchsiger, die wahre Meister in dieser "Kunst" sind.

- Wie viele Leute seine Bande umfaßt, ist unmöglich zu

sagen, man schätzt zwischen einem Dutzend und vielen Hundert. Wahrscheinlich ist, daß Brekker nur über den harten Kern seiner Spießgesellen mit den anderen Banditen seiner Truppe in Verbindung tritt, dies dürfte auch erklären, warum es nie gelungen ist, Brekkers selber habhaft zu werden. Genau genommen hat ihn seit Jahr und Tag kein Mensch mehr gesehen (Gerüchte, Brekker höchstselbst habe den armen Schneidermeister getötet, weist Geriol kopfschüttelnd zurück), so daß anzunehmen ist, daß er all seine finsternen Geschäfte durch Mittelsmänner tätigt. Auch zu den Bettlern der Stadt scheint Brekker gute Verbindung zu unterhalten.

- Die beste Möglichkeit, auf einen der Spießgesellen Brekkers zu treffen und unter Umständen etwas über ihn herauszubekommen, bietet sich in den Hafentavernen der Stadt, so zum Beispiel im "Rostigen Anker".

- Dort, wo sich der Abschaum Grangors Nacht für Nacht ein düsteres Stelldichein gibt, sollten Brekker und seine Mordbuben nicht weit sein.

Allgemeine Informationen:

Nachdem euch der Beamte ausreichend über die Risiken eures Vorhabens aufgeklärt hat, zeigt er euch ein mehr schlecht als recht gezeichnetes Bild, das Portrait eines vierschrötigen Mannes, dessen hervorstechendsten Merkmale der kahlgeschorene Kopf und ein buschiger schwarzer Bart sind. Auf



dem Handzettel steht weiterhin: "Dies ist das Gesicht des blutrünstigen Brekker, der nicht zögert zu morden Weiber, Kinder und Männer und beschuldigt wird allerlei Untaten der Dieberei und der Verschleppung. Der Rat der Stadt Grangor bietet dem Braven, sei er Mann oder Frau, der sich anschicket, dieser Bestie den verdienten Garaus zu machen, alle Ehre und Dankbarkeit und 25 goldene Dukaten."

Meisterinformationen:

Nun denn, die Höhe der Belohnung auf dem Steckbrief ist nicht mehr ganz aktuell, bleibt zu hoffen, daß es wenigstens die Zeichnung ist.

In der Unterwelt

Meisterinformationen:

Phexgefällige Charaktere wie Streuner, Gaukler oder gar dem Fuchsgott Geweihte, mögen es durchaus vorziehen, ihre Informationen über den Schwarzen Brekker nicht aus dem Munde des Gesetzes zu erfahren (was wissen *die* schon ...), sondern von Brekkers möglichen Spießgesellen.

Zu diesem Behufe mögen sie sich in die finsternen Viertel der Stadt begeben, in die Suderstadt oder nach Neuhaven. Auch aus dem Mund eines der vielen Grangorer Bettler mag es etwas zu erfahren geben, solange die Summe, die ihm dafür geboten wird, nur hoch genug ist. Machen Sie für den betreffenden Helden verdeckt eine um 5 Punkte erschwerte Probe auf Gassenwissen. Gelingt diese, gerät er an einen "ehrlichen" Bettelmann oder Gauner, welcher ihm gute Informationen gegen gutes Gold liefert. Ist dem Helden dagegen kein Glück beschieden, so weiß sein "Informant" leider gar nichts über den "Schwarzen Brekker" zu berichten, ist allerdings so begierig, an die blanken Münzen zu gelangen, daß er sich flugs ein paar "brandheiße" Informationen aus den Fingern saugt, so zum Beispiel, der Brekker habe seinen Schlupfwinkel im Gildenlandmuseum im Herzen der Stadt ...

Die Gassenwissen-Probe ist auch für jeden weiteren Unterweltler vonnöten, den der Held, möglicherweise zur Sicherheit, befragen mag. Bei einigen gelungenen und mißlungenen Proben mag dies zu trefflicher Verwirrung führen.

Es sollte den Helden klar sein, daß es nicht ungefährlich ist, sich offen nach dem Schwarzen Brekker zu erkundigen. Selbst Konkurrenten des Banditen schrecken davor zurück, allzu freimütig zu erzählen, was sie über Brekker wissen. Zu frisch ist ihnen noch ihr Gefährte in Phex in Erinnerung geblieben, der weiland Brekker an die Garde verriet und teuer dafür bezahlen mußte.

Erfolgreichen Helden wird jedoch folgendes zuteil:

- Zum einen jede Information, die sie auch bei der Stadtgarde erhalten hätten (oder haben).

- dazu der Hinweis, daß der "Rostige Anker" in der Tat ein beliebter Treffpunkt für Brekkers Spießgesellen ist, sei es,

um Ware umzusetzen, neue finstere Pläne auszuhecken oder neue Leute zu rekrutieren. Wenn es einen Ort in ganz Grangor gäbe, an dem man ganz sicher jeden Tag einen der Bande anträfe, dann dort.

Außerdem vermag der Informant noch mit der Beschreibung eines der Bandenmitglieder Brekkers aufzuwarten:

Es ist dies die Graue Titina, eine hagere Mittfünfzigerin mit einer wahren Wolfsvsage, hager, knochig und mit lauernden gelbbraunen Augen. Die Graue Titina hat, wie schon ihr Name verrät, langes, strähniges, graues Haar, das sie zu einem Zopf zusammenzubinden pflegt. Üblicherweise ist Titina in die Tracht der Schauerleute gekleidet, tagsüber arbeitet sie im Hafen und be- und entlädt die großen Schiffe. Was sie aber während der Phexenstunden zu tun pflegt, darüber gibt es die wildesten Spekulationen, doch man erzählt sich, sie sei des Schwarzen Brekkers beliebteste Meuchlerin, schnell, leise und sicher wie eine Katze, dabei unbarmherzig und mordlüstern wie ein Wolf. Titina soll eine von Brekkers engsten Spießgesellen sein. Allerdings ist im Umgang mit ihr Vorsicht geboten: Titina ist überaus mißtrauisch und zudem nicht zimperlich, wenn ihr vermeintlich jemand auf die Schliche kommt!

Noch ein bißchen Zwischenspiel ... dann wird es ernst!

Allgemeine Informationen:

Jetzt ist es hellichter Mittag und wahrlich noch zu früh, die besagte Taverne aufzusuchen, deshalb wollen wir den Helden noch einige ungetrübte Stunden in der warmen Sonne gönnen. Der Trubel lebt wieder auf, und festlich geschmückte Boote rudern gemächlich unter lautem Trommelklang über das grünliche Wasser der Kanäle. Schildern Sie Prozessionen und mannigfaltige Gaukeleien. Auf einem der Plätze könnte ein bornischer Bärenompteur sein bedrohliches Tier präsentieren, auf einem anderen ein dilettantischer **Jahrmarktszauberer** seine Kunststückchen. Überall herrscht ausgelassene Fröhlichkeit. Efferdpriester in ihren leuchtend-grünblauen Roben ziehen mit ernsten Gesichtern durch die bunte Menge und rufen: "Vergeßt nicht die Gnade des Meeres!", aber keiner scheint sie so recht zu beachten.

Meisterinformationen:

Obwohl doch Praios Antlitz licht und gülden am Himmel steht und mit strengem Auge über den gerechten Lauf der Welt wacht, daß kein Unheil davor bestehen kann, ist es langsam an der Zeit, an die nächtlichen Stunden, da Praios' Auge schläft, zu denken. Wir erinnern uns: Dank des eifrigen Einsatzes der Zweililiengarde verfügen Ihre Helden nach aller Wahrscheinlichkeit über keine Klinge, die gefährlicher als ein Obstmesser ist. Kaum das rechte Gerät, einem Unhold wie dem Schwarzen Brekker zu begegnen. Es bieten sich nun mehrere Möglichkeiten, die Sie nach eigenem Ermessen ausschöpfen können.

Zum einen: Ihre Helden haben die Gardisten eingangs am Hafen erfolgreich durch eine kleine Gabe bestochen und sind somit im Besitz ihrer geliebten Klingen. Wohlan,

trefflich getan. Allerdings ist den Heroen dennoch anzuraten, Schwerter, Säbel und Drachentöter nicht allzu offen zu zeigen: Das Tragen von Waffen ist allein Grangorer Bürgern etc. pp..

Zum Zweiten: Die Helden besorgen sich neue Waffen, entweder gegen gutes Geld bei einer zwielichtigen Gestalt in der Unterwelt (verdreifachen Sie getrost die handelsüblichen Preise) oder bei einem risikofreudigen Händler auf einem der Märkte - wozu ist schließlich Warenschau? Nach ausdauernder Suche (Gassenwissen +3) und gutem Zureden (Überzeugen/Bekehren +5) sollte es den Helden auf diese Weise gleichfalls gelingen, gegen gutes Silber (wie gehabt, die Preise liegen etwa dreimal so hoch, wie der übliche Listenpreis, exotische Sonderwünsche sind von vornherein fruchtlos) an scharfe Klingen zu kommen.

Zum Dritten: Die Helden bleiben standhaft auf dem Pfade der Tugend und begnügen sich mit improvisierten Waffen.

Zum Rostigen Anker

Allgemeine Informationen:

Mehr oder weniger gut gerüstet begeben ihr euch in der Dämmerung auf den Weg zum "Rostigen Anker", der im südlichen Teil Alt-Grangors, dicht am Wasser zu finden ist. Wie letzte Nacht ist immer noch eine Menge Maskierter unterwegs. Dabei scheint eine Art besonders beliebt zu sein, nämlich die des Grangorer Stadtherren: ein dunkler, der Tracht der Kaufleute nachempfundener Mantel, welcher in weiten Falten bis auf den Boden fällt, dazu ein Barett aus Sammet, mit einer übergroßen bunten Feder verziert. Das Antlitz des Maskierten ist von einer hölzernen Larve verdeckt, deren verzerrte Züge ein starres, verschlagenes Grinsen zeigen. Die so Verkleideten drehen sich in wildem Tanz auf der Straße, wild rempeln sie die vorbeiflanierenden Bürger an, nicht selten wirft ein kecker Schelm ihnen eine unflätige Bemerkung an den Kopf. Ungezügeltere Naturen versuchen sich sogar dann, den "Kaufherren" mit einer sogenannten Pralle, einer hölzernen Klapper, einen Hieb auf das ehrwürdige Hinterteil zu versetzen. Die "ehrbaren Bürger" üben sich ob dieser Fopperei entweder in teilnahmsloser Würde, gleich ihren Vorbildern, bisweilen aber auch stürzt sich der so Geneckte auf den Frechling, um ihm eine Maulschelle oder einen Tritt zu versetzen. Das alles geschieht unter großem Jubel und übertriebenen Gesten, und es ist nur allzu offensichtlich, daß sich hier das Volk einmal "Luft" verschaffen will.

Je weiter ihr euch dem "Rostigen Anker" nähert, desto ärmlicher wird die Gegend. Nicht mehr stattliche Bürgerhäuser säumen die Gassenränder, sondern kleine Werkstätten mit vorkragenden Obergeschossen, Holzschuppen und Lagerhäuser. Allerlei beraushtes Volk kommt euch entgegen, die Luft ist erfüllt von rauhem Gelächter und ruppigen Zurufen, aber man läßt euch unbehelligt. In den Gassen sieht man immer häufiger aus Fässern und Brettern improvisierte Theken, an denen schwitzende Wirtsleute den zahllosen Durstigen Krüge voll schäumendem Bier kredenzen. Vor den Schänken, alle-

samt wüste Etablissements, in denen die rauhesten Weiber und Kerle von ganz Grangor sich zu verlustieren pflegen, versuchen Schlepper durch zotige und lautstarke Lobpreisungen, die vorbeiziehenden Matrosen in ihre Kaschemme zu locken. Kurzum, es ist genau das Viertel, vor dem eure Mütter euch gewarnt haben.

Es dauert nicht lange, und ihr habt auch den "Rostigen Anker" ausgemacht, zeugt doch ein ebensolcher über der Tür davon, daß ihr euer Ziel erreicht habt.

Spezielle Informationen:

Der "Rostige Anker" darf sich mit Fug und Recht als eine der übelsten Kaschemmen von ganz Grangor bezeichnen. Ist man erst einmal die drei Stufen hinab zur Schenke gestiegen, kann man diese Einschätzung nur bestätigen: Trübe dringt das Licht durch einige winzige Luken von der Kanalseite in die "Gaststube", einen düsteren, muffigen, rauchgeschwängerten Raum. Nur wenige Öllampen blaken, doch ist man ohnehin wenig erpicht, Genaueres vom Interieur dieser Stätte zu erspähen. Immerhin kann man sehen, daß Theke, Tische und Boden seit Monden keinen Putzlappen mehr gespürt haben. Um das "Wohl" der Gäste sorgt sich die "Schöne Jella", eine Lieblichkeit mit strähnigen Haaren und zahnlosem Mund, in dem stets ein qualmender Stumpfen steckt. Aufwarten kann der "Anker" mit zwei Sorten Bier, beide von übelster und billigster Sorte, dazu scharfem Branntwein und einer dünnen Bohnensuppe für jene Gäste, denen der Sinn danach steht, sich nicht nur die Kehle vom ungenießbaren Fusel verbrennen zu lassen, sondern zudem ihren Magen zu malträtieren.

Jellas Kundschaft, finstere Gestalten, die sich an der langen Theke oder an einem der vier Tische drücken, sind die traurigsten Gelichter, die man in Grangor findet: Bettler, die hier ihre erbeuteten Heller versaufen, abgewrackte Matrosen und versoffene Dirnen, deren beste Zeiten schon seit Jahren vergangen sind.

Bedenklicher als diese erbarmungswürdigen Kreaturen jedoch sind jene Gestalten, die sich ein wenig abseits der Lichter in den dunklen Nischen herumdrücken, zwielichtige Frauen und Männer, die jeden Fremdling, der die Schenke betritt, feindselig anstarren. Es braucht nur geringe Menschenkenntnis, um sich angesichts dieser finsternen Gestalten auszumalen, welche düsteren Gewerben sie wohl üblicherweise nachzugehen pflegen. Einer der Stammgäste, "Valpo der Einäugige", steht lässig an die Theke gelehnt und beobachtet scheinbar gleichgültig die Tür zur Straße. Dabei säubert er seelenruhig mit seinem langen, spitzen Dolch seine Fingernägel, doch mag man sich unschwer auszumalen, wie flink der schmale Grangorer mit seinem Dolch wohl zur Stelle sein wird, wenn er Unannehmlichkeiten wittert.

Meisterinformationen:

Hier also hoffen die Helden etwas über den Schwarzen Brekker herauszufinden. Nach der Beschreibung des freundlichen Etablissements und seiner liebenswerten Gäste sollte klar sein: Dies stellt keine leichte Aufgabe dar. (Hat der Obrist deshalb so hämisch gegrinst, als er vom "Rostigen

Anker" erzählte?) Es bleibt nun den Helden überlassen, wie sie vorzugehen trachten, allein, wenn die ehrenwerte Rondrakriegerin und der Tsa-Geweihte zusammen mit dem Streuner die Kaschemme betreten, werden sie dort kaum neue Freunde finden, geschweige denn jemanden, der sie auf die Spur des Schwarzen Brekkers bringt.

Wir müssen es Ihnen überlassen, gemäß den Ideen Ihrer Spieler die Geschehnisse im "Rostigen Anker" auszugestalten. Nur so viel: Es ist beinahe unmöglich, den versammelten Herrschaften irgendwelche Informationen über Brekker zu entlocken, ohne sich hochgradig verdächtig zu machen. Die Helden sind fremd in der Stadt, zudem haben auch die Gauner davon gehört, daß die Belohnung für den schurkischen Brekker erneut heraufgesetzt worden ist, und das nicht unerheblich. Kurzum, man rechnet mit fremden Schnüfflern nach allem, was in den vergangenen Tagen geschehen ist, und ist entsprechend vorsichtig.

Sollten Ihre Helden wissen, daß die Graue Titina eine Vertraute des Schwarzen Brekkers sein soll, bietet sich ihnen selbstverständlich auch die Möglichkeit, sich nahe der Schenke auf die Lauer zu legen, bis Titina dort auftaucht, um sie zu beschatten, und auf diese Weise womöglich etwas über den geheimen Schlupfwinkel des berüchtigten Verbrechers in Erfahrung zu bringen.

Nur für den Fall, daß sich Ihre Helden dermaßen ungeschickt bei ihren Nachforschungen anstellen, daß sie die Banditen im "Rostigen Anker" unweigerlich gegen sich aufbringen: Zum Zeitpunkt, da die Helden der Schenke einen Besuch abstatten, befinden sich 12 Gäste dort, dazu die Wirtin Jella. Von diesen 12 sind vier ernstzunehmende Gegner, die anderen sind entweder zu betrunken oder schlichtweg an keinem Handel interessiert.

Hier die Werte der "rauflustigen" Gesellen:

MU 14, LE 60, AT/PA 14112, TP 1W+3 (Rapier) bzw. 1W+1 (Wurfdolch, TaW (Wurfaffen) 22), RS 1, AU 75, MR 5

Die Graue Titina

Allgemeine Informationen:

Eine ganze Weile müßt ihr in euren Verstecken rings um den Eingang der Kaschemme "Rostiger Anker" ausharren. Scharen maskierter und unmaskierter Leute ziehen derweil an euch vorbei, lärmend und lachend, tanzend und singend, bisweilen aber auch verstohlen und jeden Schatten ausnutzend, der sich bietet.

Spezielle Informationen:

Es bereitet den Helden keine besonderen Schwierigkeiten, sich in der Nähe des "Ankers" zu verbergen. Die Gassen sind venvinkelt, nicht selten befindet sich zwischen zwei eng nebeneinanderstehenden Häusern ein schmaler Gang, gerade so breit, daß sich ein Mensch hindurchzuzwängen vermag. Auch Türeingänge bieten leidlichen Schutz, zumal die Gegend sehr finster ist. Nur wenig Licht dringt aus den Fenstern

der Stuben auf die Straßen. Matt scheint das Madamal, merkwürdig gedämpft und von ungewöhnlicher Farbe, ein wenig grünlich, so will man meinen.

Meisterinformationen:

Es bedarf allerhöchstens einer einfachen Probe auf Verstecken, damit die Helden ungesehen bleiben.

Allgemeine Informationen:

Schließlich aber, es muß wohl um die Phexensstunde sein, biegt endlich eine Person in die Gasse beim "Rostigen Anker" ein, auf die die Beschreibung der Grauen Titina paßt. Der Schurke, der euch von ihr erzählte, hat nicht übertrieben: ein verschlagenes Wolfsgesicht, hager, großgewachsen und seh-nig. Das ist sie, die Graue Titina, eine der Vertrauten des Schwarzen Brekkers.

Meisterinformationen:

Erneut hängt es von Ihren Helden ab, wie die Geschichte nun weitergeht. Versuchen sie, Titina gefangenzunehmen, um sie an sicherem Orte nach dem Schwarzen Brekker zu befragen?

Ziehen sie es vor, abzuwarten, was Titina des abends zu tun gedenkt, um ihr dann zu folgen, womöglich geradewegs in das Versteck des Räubers?

Versuchen sie gar, mit ihr ins Gespräch zu kommen? In diesem Falle mustert Titina die Helden interessiert, besonders deren Habseligkeiten, wendet sich dann aber mit einer unfreundlichen Bemerkung ab.

Sollten die Helden aber zudringlich werden, stößt Titina einen seltsamen hohen Schrei aus, nach welchem sich die Umgegend auf unangenehmste Art belebt: Von überall tauchen unvermittelt finstere Gestalten auf, die keine freundlichen Absichten haben.

Ähnliches geschieht ebenfalls, wenn die Helden sich daran versuchen, Titina unbemerkt zu folgen. In diesem Falle lockt Titina - die sich ihrer Verfolger längst gewahr ist; wenn Leute merkwürdige Fragen stellen, ist Brekker der erste, der davon erfährt - in eine düstere, abgelegene Gasse des Viertels, wo ihre Spießgesellen schon lauern ...

Für den Fall, daß es im folgenden zu einem Gefecht zwischen den Helden und der Brekkerbande kommt, mögen Sie die oben erwähnten Werte der Banditen getrost ein zweites Mal verwenden.

Die Banditen

Allgemeine Informationen:

Aus dem Dunkel tauchen urplötzlich höchst malerische Gestalten auf, um euch schweigend zu umzingeln. Großgewachsene, halbnackte Schurken mit vernarbten, sonnenverbrannten Gesichtern unter den bunten Kopftüchern, Bettler in zottigen Lumpen, welche plötzlich ihre Krücken fortwerfen und wieselschnell auf euch zuspringen, ein Tulamide in einem

langen schwarzen Gewand und eine Al'Anfanerin in einem rostigen Kettenhemd. Insgesamt sind es etwa 12 Fremde, die von allen Seiten auf euch zukommen und deren Mienen nichts Gutes verheißen.

Meisterinformationen:

Wir gehen davon aus, daß Ihre Helden den anstehenden Kampf nicht gewinnen können. Zu ihrem Glück ist die Brekker-Bande sehr daran interessiert, wer hinter ihr herespioniert und darum darauf bedacht, die Helden lebendig gefangenzunehmen: Die Schurken versuchen, Netze über ihre Gegner zu werfen, und sie geben sich damit zufrieden, die Helden bewußtlos zu schlagen oder sonstwie zeitweilig außer Gefecht zu setzen.

Der anschließende Text geht davon aus, daß die Helden in Gefangenschaft der Bande geraten. Sollten es Ihre Helden irgendwie schaffen, den Sieg davonzutragen, dann werden sich die Schurken, nachdem sie sich ergeben haben, bereiterklären, ihren Anführer herbeizuholen. Wandeln Sie die folgenden Szenen entsprechend ab, aber an eine Gefangennahme des Schwarzen Brekkers ist einstweilen nicht zu denken - dazu ist er bei seinem Auftritt von zu vielen Spießgesellen umgeben.

Allgemeine Informationen:

Nachdem die Helden gefesselt wurden, müssen sie allerlei Püffe und Knüffe ertragen, eine hünenhafte Schurkin droht gar, ihnen die "Hälse abzuschneiden", aber da gebietet eine helle Stimme Einhalt, und ein hübscher junger Bursche, blondgelockt und kaum 20 Jahre alt, tritt an die Helden heran.

Meisterinformationen:

Es handelt sich um Sylvin Brekker, den Sohn des "Schwarzen" und Anführer der gleichnamigen Bande. Fürwahr, es scheint, als sei der Steckbrief der Stadtgarde in der Tat nicht mehr ganz aktuell ...

Sylvins Auftreten ist herrisch und arrogant, er scheint eine gewisse Freude an dem bejammerswerten Zustand der Helden zu empfinden. Als sein Vater vor Jahren in einer Auseinandersetzung mit einer anderen Bande getötet wurde, hat Sylvin die Führung der Bande übernommen, nach einigen Komptenzschwierigkeiten, versteht sich. Diese "Schwierigkeiten" befinden sich seit langem samt und sonders in Borons Hallen, denn das Gesetz der Straße ist hart. Sylvins "Karriere" begann nicht unter Räufern, im Gegenteil! Vom Vater - "das Kind soll es mal besser haben!" - auf eine gute Schule geschickt, verbrachte er die Jugend in den sogenannten "feinen Kreisen". Durch seine Erziehung und Jugend hat er bis heute gute Kontakte zu gewissen Teilen der Kaufmannschaft, die ihm bisweilen von Nutzen sind.

Sylvin ist ohne jeden Skrupel, von der Bande wird er wie einst der Vater gefürchtet und respektiert.

Allgemeine Informationen:

Der hübsche blonde Jüngling mustert euch eine Weile und sagt dann: "Wohl Lust gehabt auf 'ne kleine Belohnung, wie?

Das, ihr Schlappschwänze, haben schon ganz andere versucht, die jetzt auf dem Grunde des Waates liegen. Und ihr werdet ..." Der Blonde unterbricht seine Drohungen, als plötzlich ein Bettler auf ihn zutritt und ihm etwas ins Ohr flüstert. Darauf verfinstert sich seine Miene, und er stürzt davon.

Schon nach einer knappen Viertelstunde kommt er jedoch zurück und bedeutet seinen Kumpanen, euch loszubinden. Ihr werdet mit "sanfter" Gewalt die Gasse hinunter getrieben, bis ihr schließlich am Ufer des Kanals steht.

Weißliche Nebelschwaden steigen vom Wasser auf und umhüllen euch und eure Begleiter. Euer Blick fällt auf ein schwarzes Bündel auf dem Boden, das sich beim Näherkommen als der verkrümmte Körper eines Menschen herausstellt. Der junge Anführer der Bande kniet neben der Leiche nieder, und im Fackellicht erkennt ihr, als er den Toten umdreht und sein Gewand zur Seite schlägt, die gräßlich verstümmelten Überreste einer menschlichen Kehle.

"Ich weiß", sagt der Blonde zu euch gewandt, "weswegen ihr gekommen seid, seh's euch an der Nase an. Hat die Garde euch eingeredet, die dumpfen Tröpfe, wegen der Morde und so .., aber falls ihr dazu in der Lage seid, überlegt einmal! Welches Interesse hätten wir daran, so auffällige Morde zu begehen, wo uns doch alle verschwiegenen Orte Grangors zur Verfügung stehen? Im Übrigen, dies sind die traurigen Überreste eines meiner Leute, möge Boron sich seiner schwarzen Seele annehmen!"

Er senkt einen Augenblick den Kopf, dann straft er sich und fährt fort: "Hört zu, zwar weiß ich selber nicht warum, aber ich habe beschlossen, euch laufenzulassen, denn immerhin habt ihr einen gewissen Mut bewiesen, als ihr euch in mein Revier wagtet. Die Morde sind schlecht fürs Geschäft, überall Söldner der Pfeffersäcke, die dumme Fragen stellen und meine Handelspartner nervös machen. Also, paßt gut auf: Wenn ihr es nur auf das Kopfgeld für den "Schwarzen Brekker" abgesehen habt, dann stellt euch beim nächsten Mal geschickter an, denn beim nächsten Mal mache ich Ernst - eine weitere Chance bekommt ihr nicht. Wem ihr aber wirklich so brennend daran interessiert seid, die Morde aufzuklären, nur zu! Tut, was ihr könnt, ich helfe gern dem Gesetz ..." Die letzten Worte des Sprechers gehen im rauhen Gelächter der Umstehenden unter, dann fährt er fort: "Wenn wir wüßten, wer der wahnsinnige Mörder ist, hätten wir ihn längst selbst zur Strecke gebracht, aber wir wissen es nicht. Darum gehe ich zur Zeit mit jedermann ein Bündnis ein, und sei es ein Praiospfaffe! Alles, was wir herausbekommen haben, ist folgendes: Man munkelt von einer seltsamen Gestalt, einem alten Mann, der manchmal des Nachts hier in der Gegend gesehen wird, wie er sich an den Kanälen herumdrückt. Ich könnte wetten, daß der alte Schleicher etwas mit den Vorfällen zu tun hat. Bringt mir diesen Mann, und ihr bekommt von mir eine hübsche Belohnung, bei Phex, dem Gott der Diebe. Soweit ich gehört habe, ist er in schwarze Gewänder gekleidet und nur des Nachts unterwegs. Da dies nur sehr wenige seiner Altersgenossen ebenso halten, muß er doch irgendwie zu fassen sein! Also holt mir den Kerl, und nun, Phexbefohlen!"

Damit wendet sich der Blonde ab und geht, gefolgt von seinen Kumpanen, wortlos davon.

Schrecken der Nacht

Ein düsterer Besucher

Allgemeine Informationen:

Erst als die Schurken in der Nacht verschwunden sind, stellt ihr fest, daß sie ihren ermordeten Kumpanen mit sich genommen haben. Ihr wollt euch auch in Bewegung setzen, da hört ihr einen markerschütternden Schrei in höchster Todesnot, und euch fällt mit Schrecken ein: Der Mörder befindet sich womöglich noch immer in der Nähe! Euch gegenüber, in einem Haus, das direkt an einem der Kanäle liegt, flackern Fackellichter im obersten Stockwerk auf, und ihr könnt Stimmengewirr vernehmen.

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden die Hausfassade beobachten, werden sie Zeugen, wie sich im ersten Stock verstoßen ein Fenster öffnet und sich ein hagerer Schatten hinauslehnt. Gleich **darauf** stößt sich die Gestalt vom Fenstersims ab und springt auf die Gasse. Nicht nur, daß die Gestalt völlig lautlos auf dem Straßenpflaster aufkommt, der Sturz aus dieser nicht unbeträchtlichen Höhe geht auch merkwürdig langsam vor sich, fast scheint es so, als sei der Schatten auf die Straße geschwebt und nicht gesprungen. Der Mörder, denn um diesen muß es sich handeln, steht einen kurzen Augenblick still da, so, als schnuppere er den Nachtwind, dann dreht er euch den Kopf zu und läßt ein tiefes Knurren hören. Gleich **darauf** ist er, bevor ihr noch reagieren könnt, im Dunkel der Nacht verschwunden.

Im Haus werden nun überall Lichter entzündet, man kann schwere Stiefel die Treppen herunter poltern hören, aufgeregtes Stimmengewirr dringt auf die Straße, aus dem man immer wieder das Wort "Mörder, Mörder!" hören kann.

Meisterinformationen:

Dies war also die erste Begegnung der Helden mit jenem Wesen, das für all die schrecklichen Ereignisse in Grangors Gassen verantwortlich sein muß, aber der Schatten ist weg, bevor irgendeiner der Charaktere den Finger gehoben hat. Auf eine Beschreibung des Wesens können Sie verzichten, da alles so schnell ging, daß die Helden nur den tiefschwarzen Umriß einer hageren, menschenähnlichen Gestalt erkennen konnten.

Allgemeine Informationen:

Bis zur nächsten Straßenecke, wo der Schatten verschwunden ist, ist es nicht weit. Dahinter erstreckt sich eine der großen Uferstraßen, und ihr habt verhältnismäßig freie Sicht. Von dem Mörder aber ist nichts zu sehen, still und friedlich liegt der Kanal vor euch. Der Schein des Madamals taucht das spiegelglatt daliegende Wasser des Kanals in ein grünliches, unwirkliches Licht. Grünlich? Merkwürdig. Schon oft habt ihr das Madamal in sanftem Gelb gesehen, bisweilen auch in einem rötlichen Schimmer, doch noch nie in solch einem

unheilverkündenden Grün. Bei Hesinde, möge dies kein böses Omen sein!

Meisterinformationen:

Verlangen Sie den Helden eine **Sinnenschärfe-Probe+5** ab. Falls dieser Erfolg beschieden sein sollte, vernehmen sie aus einer der abzweigenden Gassen ein Scheppem, das gut von dem Flüchtenden stammen könnte.

Allgemeine Informationen:

Dem Geräusch folgend, biegt ihr in eine dunkle, schmale Nebengasse ein, die vom Mondlicht teilweise erhellt wird. Im schwankenden Licht eurer Fackeln seht ihr plötzlich eine Bewegung vor euch auf der linken Seite des Gäßchens. Dort, zwischen dem Gerümpel liegen zwei Gestalten, die sich eng umschlungen halten. Als ihr näher kommt, löst sich die Umarmung der **beiden**, und eine der Personen dreht den Kopf in eure Richtung. Im unwirklichen Licht des Feuerscheins blitzen euch unter einer tiefhängenenden Kapuze zwei blutrote Augen an, und mit einem Mal fühlt ihr eine unerklärliche Müdigkeit in euch aufsteigen. Fast unterbewußt hört ihr ein Huschen, seht einen gebückten Schatten an euch **vorüberstreifen**, und schon ist nur noch ein leises Stöhnen zu vernehmen. Das Ganze dauert nur einen Augenblick, euch kommt es aber vor, als seien Minuten vergangen.

Meisterinformationen:

Für einen kurzen Lidschlag sind die Helden mit einem der merkwürdigsten Bewohner Grangors zusammengetroffen, einem Vampir, welcher sich auf nächtlicher Beutejagd befunden hat. Die überweltliche Kreatur hat, angesichts der offenkundigen Gefahr, die ihr seitens einer solcher Übermacht drohte, die Helden mit ihren übernatürlichen Fähigkeiten in einen Bann geschlagen, daß sie sich für mehrere Augenblicke nicht mehr nach ihrem Willen zu rühren vermochten, und eben jene Spanne hat der Vampir genutzt, unbehelligt an den Charakteren vorbeizuschlüpfen und in die Nacht zu entkommen.

Allgemeine Informationen:

Ihr wendet euch, noch einigermaßen verdutzt, dem auf dem Boden Liegenden zu, der sich stöhnend umherwälzt und sich schließlich langsam und mühevoll aufrichtet. Es handelt sich um einen jungen Mann, der in kostbare, pelzverbrämte Gewänder gehüllt ist, offensichtlich ein Patriziersohn aus einem der hohen Häuser der Stadt. Ein zerdrücktes Blumensträußchen hängt an seinem Kragen, ein Samtbaret und eine Gesichtslarve liegen neben ihm **im Schmutz**. Äußerlich scheint der junge Mann unverletzt zu sein, allerdings zeigt er alle Anzeichen einer großen körperlichen Schwäche. Glasig blickt er euch aus großen, blauen Augen an, als befände er sich noch in einer Art Trancezustand.

Spezielle Informationen:

Als ihr den Stöhnenden aufrichtet und näher untersucht, bemerkt ihr eine dünne Blutspur auf dem Kragen seines Gewandes. Bei näherer Untersuchung entdeckt ihr, daß die Halskrause auf der rechten Seite heruntergerutscht ist. Unter der Krause sind in der Haut zwei winzige Wunden zu sehen; am ehesten lassen sie sich wohl mit Marderbissen vergleichen. Ein dünner Blutfaden rinnt dem Unglücklichen über die Kehle, alles in allem macht die Verletzung aber keinen lebensgefährlichen Eindruck auf euch.

Meisterinformationen:

Es kommt auf die bisherige Erfahrung ihrer Helden an, ob sie in der Lage sind, einen Vampirbiß als solchen zu erkennen. Beachten Sie in diesem Fall besonders die Trennung von Spieler- und Heldenwissen - wer von uns hat nicht schon einmal voll schauriger Bewunderung Christopher Lee bei seinem tödlichen Biß zugesehen, wer von uns kann sich nicht als wahrer Experte in Sachen "Vampire und ihre Bekämpfung" bezeichnen. Für die Helden aber ist ein Vampir eine mysteriöse, sagenhafte Gestalt, die die meisten von ihnen allein aus den Erzählungen der Geschichten-erzähler kennen. Gewiß vermag ein jeder Held mit allerlei abergläubischen Hausmittelchen aufzuwarten, die angeblich gegen Vampire helfen, allein, in den wenigsten davon wird Wahrheit liegen. Einzig ein Magier, Medicus, Borongeweihter etc. vermögen ob ihres Wissens einen Vampirbiß auch auf Anhieb als solchen zu erkennen, und dann auch nur, wenn sie sich irgendwann einmal mit dem weiten Feld der Untotenforschung befaßt haben. Alle anderen Helden müssen es zumindest einmal zuvor mit einem Vampir zu tun gehabt haben, um sich fachmännisch verhalten zu können.

Wieauch immer, eine sachkundige Untersuchung der Wunde ergibt, daß sie in der Tat kaum gefährlich ist, man kann ihr mit einfachsten Mitteln beikommen. Allerdings wird der

junge Mann der Ruhe bedürfen, um seine körperliche Schwäche, Folge des Blutverlustes durch den Biß, zu überwinden.

Allgemeine Informationen:

Als der junge Bursche endlich die Augen aufschlägt, blickt er euch zuerst verwirrt an und beginnt unzusammenhängende Wörter zu stammeln, so als erwache er gerade aus einem tiefen Traum. Es dauert einige Augenblicke, bis er wieder völlig wach ist, dann aber starrt er euch aus großen Augen an und beginnt etwas von "Geldbörse" und "ihr könnt ja alles haben, nur laßt mir mein Leben..." zu wimmern. Erst als ihr ihm vorsichtig auf die Beine helft und ihm wiederholt versichert, daß ihr keine Mörder seid, beruhigt er sich. Der junge Mann schwankt so bedenklich hin und her, daß ihr ihn stützen müßt, allein würde er vermutlich sofort wieder umkippen. Aus seinem schlaftrunkenen Gestammel könnt ihr entnehmen, daß er sich an nichts mehr erinnern kann. Er sei auf dem Weg nach Hause gewesen und dann in diese Gasse eingebogen, dann müsse er wohl umgekippt sein; alles, woran er sich erinnern könne, sei ein wirrer Traum, in dem ihn rote Augen angeblickt hätten. In Hinblick auf seine Schwäche bitte er euch, ihn nach Hause zu bringen, da er allein nicht mehr gehen könne. Unter Aufbietung seiner letzten Kräfte führt euch der junge Mann schließlich zu einem großen, reichen Haus, und es gibt beträchtliche Aufregung, als ihr den Halbtoten bei seinen besorgten Eltern abgeliefert.

Meisterinformationen:

Der junge Herr, dem die Helden aus seiner Bedrängnis geholfen haben, ist der jüngste Sohn der Patrizierfamilie Neldhart, die in einer der großen Villen entlang des Grotewaats wohnt. Die Neldharts bieten den Helden für ihre freundliche Tat 5 Dukaten, vielleicht gar 10 Dukaten, wenn sie den Hergang der Rettung des jungen Herrn nur recht blumig schildern.

Der alte Vampir (6. Rahja)

Lucianus

Meisterinformationen:

Während des Tages passiert nichts Bemerkenswertes. Eine gute Gelegenheit für die Helden, sich nach der vorangegangenen, turbulenten Nacht auszuruhen.

Sollten die Helden Nachforschungen darüber anstrengen, ob in den vergangenen Monden oder Jahren schon einmal etwas über das Auftauchen eines Vampirs in Grangor berichtet wurde, so müssen Sie sie enttäuschen, ein keiner Chronik findet sich Entsprechendes.

Allgemeine Informationen:

Wie in den Tagen zuvor mischt ihr euch in das bunte Treiben des nächtlichen Grangor, unter anderem auch, weil ihr euch

auf der Suche nach jener widernatürlichen Wesenheit befindet, die in ihrem Blutdurst die Stadt und ihre arglosen Bürger bedroht.

Langsam geht das Fest seinem Höhepunkt entgegen, bald schon ist die "Nacht der tausend Masken" gekommen, der Höhepunkt der Festlichkeiten am 8. Tag der Rahja. Aber auch schon am heutigen Abend scheinen viele Bürger dieses Motto vorwegnehmen zu wollen, denn die Straßen füllen sich vermehrt mit verkleideten Gestalten, die sich mit zunehmender Zeit in immer wilderen Reigen drehen. Es herrscht eine seltsame, beinahe bedrückende Stimmung, als sich die wärmende Sonne dem Horizont zuneigt und der Abend beginnt. Ein voller, riesiger Mond steigt allmählich am Himmel auf und überflutet die unzähligen Gassen und Plätze der Metropole mit einem ungesunden grünen Licht, kein Windhauch

kräuselt das Wasser der Kanäle, keine Wolke steht am wie erstarrt wirkenden Firmanet. Es ist unangenehm schwül und stickig, aber das scheint die meisten der Feiernden keineswegs zu stören. Wilde Lieder hallen durch die Gassen, und bunte Menschenknäuel drängen sich über die Stege und Brücken auf die offenen Plätze. Auf eurem Weg werdet ihr Zeugen einiger unangenehmer Auseinandersetzungen zwischen mehreren anscheinend Berauschten. Unter großem Geschrei prallen hier und dort Gruppen aufeinander; Krüge fliegen, Fäuste werden geschwungen, aber sofort sind Stadtgardisten zur Stelle, um die Streitenden zu trennen. Ihr merkt dem Ganzen keine besondere Bedeutung bei, habt ihr doch noch kaum ein Fest erlebt, bei dem nicht etwas zu Bruch ging.

Meisterinformationen:

Schildern Sie anhand kleiner Szenen das Aufkommen von Gewalttätigkeiten, die den Helden zuvor nicht aufgefallen sind. Die ungute Stimmung, derer die Helden möglichst allmählich gewahr werden sollten, steht in unmittelbarem Zusammenhang mit der Anwesenheit des Geschöpfes, das zu Grangors Unglück in den Mauern der Stadt weilt. Dies können die Helden natürlich nicht ahnen, aber sie sollten den Spielern mitteilen, daß irgend etwas Ungutes in der Luft liegt, eine finstere Stimmung, die allmählich beginnt, die friedliche Atmosphäre der Feierlichkeiten zu vergiften. Vor allem magisch begabte Charaktere vermerken eine feine Unstimmigkeit in den astralen Sphären zu vermerken, einen störenden Wirbel, unmerklich zunächst, doch allmählich immer stärker werdend. Betonen Sie den Zusammenhang zwischen den rätselhaften Morden und dem gestrigen Erlebnis - vielleicht wollen die Helden den Schauplatz der letzten Nacht noch einmal aufsuchen. Dabei - oder bei einem ihrer Streifzüge durch Grangors Gassen - werden sie beobachtet von einer unauffälligen Gestalt, die den Helden bedächtig und vorsichtig folgt.

Allgemeine Informationen:

Auf den Plätzen und Gassen der Metropole drängen sich dichte Mensentrauben von Maskierten und Verkleideten, so daß ihr euch kaum einen Weg durch die Menge bahnen könnt. Erst in den kleineren und dunklen Nebengassen läßt das Getriebe ein wenig nach, so daß ihr ein wenig Luft schöpfen könnt. An einer Uferstraße unweit des Fischmarktes haltet ihr erschöpft inne, eure durchgeschwitzten Kleider hängen schwer an euren Körpern. Als ihr den Schinderwaat betrachtet, macht ihr eine grausige Entdeckung.

Spezielle Informationen:

Nur schwer in der grünlichen Dunkelheit zu auszumachen, treibt direkt vor euren Füßen im träge strömenden Wasser des Kanals ein Körper vorbei. Als ihr euch vom ersten Schrecken erholt habt und eine Fackel über das Wasser haltet, dreht sich der Körper, der sich jetzt unmittelbar vor euch befindet, mit einem schaurigen Glucksen des Wassers um, und ihr erkennt für einen Moment zwei weit aufgerissene Augen und eine grausig zerfleischte Kehle. Im selben Moment ertönt direkt

hinter euch eine sanfte Stimme: "Schrecklich, nicht wahr? Der Tod hat immer etwas Schreckliches für die, die weit von Borons Hallen weilen!" Als ihr euch ruckartig umwendet, seht ihr vor euch eine schmale, in eine dunkle Kutte gekleidete Gestalt, die mit der Nacht zu verschmelzen scheint. Zwei rote Augen schimmern im Schatten der weiten Kapuze.

Meisterinformationen:

Den Helden steht der Vampir gegenüber, den sie gestern bei seiner Jagd gestört haben, aber die untote Kreatur ist nicht gekommen, um grausame Rache an den Helden zu nehmen, nein, genaugenommen verhält sich alles ganz anders ... Den Helden bieten sich mehrere Möglichkeiten auf diese



unerwartete Begegnung zu reagieren:

Sie können ihr Heil in der Flucht suchen, abwarten und versuchen, mit dem Fremden zu sprechen, oder ihre Waffen ziehen und todesmutig den "Mörder" angreifen.

In ersterem Falle setzt der Vampir den Helden solange hartnäckig nach, bis er einige von ihnen oder mehrere in eine Sackgasse getrieben hat, um sie dort zu stellen.

Im Falle eines Kampfes erweist sich der Fremde als ungeheuer schnell und behende, gleichzeitig verspüren alle Charaktere eine unbestimmte Müdigkeit, die ihre Bewegungen lähmt und ihre Hiebe verlangsamt. Alle Attackewürfe sind mit einem Zuschlag von 12 Punkten zu belegen, gleiches gilt für jede Art von Zauber, die sich in irgendeiner

Form gegen den Vampir richten können. Zu parieren brauchen die Helden nicht, die merkwürdige Kreatur beschränkt sich darauf, den Hieben der Helden mit übernatürlicher Geschmeidigkeit und Behendigkeit auszuweichen.

Dann hören alle Charaktere eine sanfte Stimme in ihren Köpfen, die ihnen jegliche Aggressivität und auch jeglichen Argwohn nimmt.

Der alte Vampir, dem die Helden sich gegenüber sehen, ist von solch großer Machtfülle, daß sie ihm letztlich nicht gewachsen sind. Es handelt sich um Lucianus (eine detaillierte Beschreibung des Vampirs Lucianus finden Sie auf Seite 38), einen Blutsauger von so beträchtlichem Alter, daß man ihn nicht mit einem "normalen" Vampir vergleichen kann. Lucianus' "besondere" Fähigkeiten, das Wirken eines Banns oder übernatürliche Schnelligkeit, sind im Verlauf seiner beträchtlichen "Lebensspanne" (über 300 Götterläufe) so enorm gewachsen, daß die Helden nicht den Hauch einer Chance haben, dieses Geschöpf zu fassen, geschweige dem, es zu vernichten. Zum Glück für die Gruppe hat es nicht die Absicht, ihr etwas zuleide zu tun.

Allgemeine Informationen:

"Hört, Sterbliche, ich will euch nichts zuleide tun, im Gegenteil, ich will euch und mich vor einem grausigen Schicksal bewahren. Es ist wahr", er senkt den Kopf, "ich bin ein Vampir und somit schuldig an Taten, die euer Vorstellungsvermögen übersteigen. Tausende habe ich im Laufe der Jahrhunderte umgebracht, gewissermaßen ganze Städte somit entvölkert", Lucianus schlägt seine langen, schmalgliedrigen Hände vor sein im Schatten liegendes Gesicht, "ich bin so schuldig wie kein zweiter in der Ewigkeit. Ich bin einer der ältesten meiner Art, der auf Dere wandelt, aber ich bereue meine Untaten und tue Buße. Tue Buße." Seine Stimme wird leise und brüchig. "Glaubt mir, ich töte nicht mehr, denn ich habe so viele getötet und mitangesehen, wie meinesgleichen getötet wurde. Ich verberge mich in den Schatten, aber", Lucianus' Stimme wird plötzlich kräftiger und schärfer, "manchmal muß ich ein paar Tropfen der Angst und des Blutes trinken, eine Ahnung des Rausches haben ... Aber ich töte nicht - ich töte niemals mehr! Ich habe es den Göttern geschworen, und sie haben mich erhört, denn ich lebe unerkannt und ungestört in den Schatten unter dem Madamal, und Praios' Antlitz stört mich nicht in meiner Ruhe. Menschen helfen und beschützen mich, mich, der so viel Unglück den Lebenden brachte, aber sie anerkennen meine Buße. Auch gestern hätte ich nicht getötet, bei Boron, der sein Angesicht von mir abgewendet hat, ich hätte nicht getötet. Aber jetzt tötet etwas Anderes, etwas Schreckliches, das selbst meine Untaten weit übertrifft."

Lucianus' Stimme sinkt zu einem Flüstern herab: "Er ist wieder da, und Wahnsinn ist mit ihm, und er wird diese Stadt auslöschen in einem Augenblick. Er ist da, und ihr habt ihn erblickt! Er wird euch finden, wie er mich finden wird, schon ist er auf der Suche nach uns, in diesem Augenblick! Aber ich will euch helfen, und seine Vertreibung wird meine Buße sein!"

Meisterinformationen:

Lucianus meint es ernst und scheint in allergrößter Sorge zu sein. Offenbar ist er in großer Angst vor etwas, das die Helden nicht kennen.

In der Tat war es nicht der alte Vampir, der gestern aus dem Fenster glitt (und somit jenen Mord begangen hat), sondern eine andere Wesenheit von weit unvorstellbarer Grausamkeit als der alte Vampir, eine Kreatur der Anderen Sphären, widerrechtlich in diese Welt gekommen, ihr ewiges Verderben zu bescheren. Ganz Grangor ist durch diese abgründig böse Wesenheit in großer Gefahr, wie sehr, werden Sie an gegebener Stelle noch genauer erfahren. Versuchen Sie, den Vampir glaubwürdig und überzeugend zu gestalten, denn es ist unerlässlich, daß die Helden den Worten Lucianus' Glauben schenken und ihm bis zu einem gewissen Grad vertrauen.

Allgemeine Informationen:

Während ihr wie gelähmt den leisen Worten des seltsamen Wesens lauscht, beginnt ihr langsam wieder in die Wirklichkeit zurückzukehren. Seltsamerweise vermögt ihr die vor euch stehende Gestalt nur undeutlich zu erkennen, als sei sie von einem Nebelschleier umwoben. Doch es fällt euch auf, daß der Vampir wie witternd den Kopf hin und her dreht, als lausche er auf ferne Geräusche, die nur er vernahmen kann. Ihr dagegen könnt keinen verdächtigen Laut hören, nein, eine unnatürliche Stille hat sich in der Gasse, in der ihr euch befindet, ausgebreitet. Plötzlich wird diese Totenstille wieder von dem seltsam anheimelnden Flüstern unterbrochen, das direkt aus euren Köpfen zu kommen scheint: "Im Augenblick sucht der Andere nicht nach dem warmen Pulsen des Blutes, denn er hat seinen Durst gestillt, so seid ihr jetzt sicher, doch der Schrecken verbreitet sich dort, wo er wandelt und ausruht. Und er ruht nicht lang, schnell wird seine Gier wieder erwachen. Schon fühle ich das Wachsen seiner Macht und das Schwinden der meinen. Ihr habt nicht viel Zeit, vielleicht zwei Nächte noch, aber gebt acht, das Madamal ist sein Zeichen, sein Verbündeter. Geht zu dem weisesten aller Gelehrten, der die Schriften aufbewahrt, und fragt ihn nach der Chronik von Ilbaran. Dort werdet ihr berichtet sehen von dem Tun des Anderen, der die Götter verlacht, die ich fürchte und deren Verzeihung ich verzweifelt erheische. Meine Jünger werden euch beobachten, und solltet ihr meine Hilfe brauchen, so werde ich im Schatten der Nacht für euch erreichbar sein, doch wisset, daß meine Hilfe gefährlich ist wie eine giftige Blume, denn", ein schmerzvolles Stöhnen unterbricht die Worte des Vampirs, "der verfluchte Durst ist stark. Wenn er ausbricht, so tue ich das Verabscheuungswürdigste, das Gräßlichste, wozu eine Kreatur fähig ist. Ich bin verdammt, es zu tun, obwohl ich es hasse und mich versündige auf Ewigkeit. Aber ich will Buße tun, schwerste Buße und fühlen den sanften Schmerz der Geißelung und die Süße der Vergebung. Ich habe so unendlich viele getötet, ihre endlosen Reihen zeigen auf mich voller Schmerz, und ihre toten Augen klagen mich an in der Ewigkeit, und die Götter wenden sich ab von mir. Aber ich will büßen, büßen - büßen..."

Das heisere Flüstern wird schwächer und schwächer, und von euren Gliedern löst sich langsam die unwirkliche Starre, die euch regungslos verharren ließ. Es ist beinahe so, als würdet ihr aus einem schweren Traum erwachen und nur langsam in die Wirklichkeit zurückkehren. Der Nebel vor euren Augen beginnt sich zu lichten, und allmählich vernehmt ihr auch wieder undeutliche Geräusche, fast so, als hättet ihr Wasser in den Ohren gehabt, das nun langsam abfließt. Als ihr wieder völlig "bei Bewußtsein" seid, liegen sowohl der Schinderwaat als auch die angrenzende Gasse in völliger Stille und Dunkelheit vor euch, so als habe hier niemand jemals zu euch gesprochen. Von fern hört ihr die auf und abschwellenden Geräusche des Festes, während das Madamal in seinem widernatürlich grünen Schein über dem schweigenden Wasser steht. Wortlos macht ihr euch auf den Weg.

Träge gluckert das Wasser des Schinderwaates in dieser schwülen Sommernacht, und friedlich fällt der Schein bunter Lampions auf seine **Oberfläche**, doch etwas weiter unterhalb einer Brücke entsteht eine Stauung im Gewässer, Blasen und kleine Strudel bilden sich und kräuseln den Spiegel. Durch eine Bewegung des Wassers, das wie aufgeregt den toten Körper umströmt, richtet sich dieser für einen kurzen Moment auf, und eine verkrampfte Hand deutet wie anklagend auf den riesigen, grünen Mond, der mitleidlos die Szene zu betrachten scheint. Bald **darauf** stößt sanft ein zweiter Körper auf den ersten, und durch die **Erschütterung** lösen sich beide und treiben langsam wie viele andere mit der Strömung durch die Kanäle der unseligen Stadt Grangor, die sich im wilden Feste wiegt.

Und Irrsinn soll herrschen über der Stadt ...

Allgemeine Information:

Als ihr euch noch etwas benommen auf den Weg zu eurer Unterkunft macht, führt euch euer Weg über mehrere große Plätze, auf denen wildes Treiben zu herrscht. Zahllose Menschen strömen an euch vorbei, die meisten davon maskiert. Aber das scheint kein fröhliches Treiben mehr zu sein, denn die Leute rempeln einander an und reagieren **darauf** mit plötzlichen Wutausbrüchen. Direkt vor euren Augen **entwickeln** sich häßliche Schlägereien, in denen die Beteiligten mit einer Verbissenheit aufeinander einschlagen, die euch sprachlos macht. Hier und dort wälzen sich hysterisch kreischende Maskierte am Boden, auf die vorbeigehende Passanten hemmungslos eintreten. Plötzlich wird einer von euch mit einem gewaltigen Schubs mitten in die Menge befördert, wo er in einem Menschenknäuel zu Boden geht.

Meisterinformationen:

Eine Gewandtheitsprobe hilft dem Helden, sich aus seiner Bedrängnis zu befreien. Dennoch muß er 1W3 SP hinneh-

men, ein schwerer Stiefel hat ihn an der Schulter getroffen, seine rechte Wange zielt ein tiefer Kratzer.

Angesichts der großen Anzahl von möglichen Gegnern sollten die Helden sich damit begnügen, ihren Gefährten aus seiner Bedrängnis zu befreien und schnell das Weite zu suchen, wollen sie sich nicht in einen aussichtslosen Kampf verwickelt sehen.

Die Menschen in den Gassen und auf den Plätzen sind ungewöhnlich aggressiv und voller unverständlichem **Zorn**. Erste Anzeichen von Hysterie sind zu beobachten, obwohl doch kein ersichtlicher Grund dafür vorzuliegen scheint. Gewiß ist die Anzahl der Toten in den letzten Tagen schlagartig angestiegen, doch das können weder die Helden noch die Festteilnehmer in vollen Ausmaßen erahnen.

Doch nicht alle Menschen in der Stadt geben sich ihrer ungezügelten Rage hin. Etwa die Hälfte der Leute auf dem Platz verfolgt die ausbrechende Gewalt mit demselben Unverständnis wie die Helden. Die andere Hälfte jedoch scheint einem merkwürdigen Wahnsinn **anheim** zu fallen: Brüllend und ziellos um sich schlagend, ziehen sie über den Platz und durch die Straßen.

Allgemeine Informationen:

Der ganze Platz versinkt in einem unglaublichen Chaos von aufeinander einprügelnden Menschen. Masken und **Kleider** fliegen durch die Luft, Stadtgardisten verschwinden im Durcheinander der Menschenknäuel. Als ihr glücklich in eine Nebengasse entkommen seid, donnert an euch ein Trupp Lanzenreiter auf schweren Pferden vorbei, dem ihr nur ausweichen vermögt, wenn ihr euch schnell in einen Hauseingang flüchtet.

Sorgfältig entgegenkommenden Gruppen ausweichend, macht ihr euch durch weniger belebte Gassen auf den Heimweg. Im Hotel angekommen, ist es Zeit, eure Biß- und Kratzwunden zu versorgen. Von weiteren nächtlichen Ausflügen seht ihr verständlicherweise ab und verbringt eine **ruhige** Nacht, nur gestört vom sinnlosen Geschrei vorbeikommender Gruppen, das bis zu euren Fenstern hochbrandet.

Meisterinformationen:

Es mag sein, daß die Helden, dem irrsinnigen Treiben in Grangors nächtlichen Gassen zum Trotze, weitere Nachforschungen anstellen möchten.

Versuchen Sie, ihnen in diesem Falle die anwachsende Gewalt, den stetig bedrohlicher werdenden Wahnsinn der Massen zu vermitteln. Immer wieder werden sie unversehens von Passanten angegriffen, die entweder einzeln oder in Gruppen auf einen oder mehrere der Helden losgehen. Dabei ist es ihnen scheinbar völlig gleichgültig, wer das Opfer ihrer unvermittelten Attacken ist - ob es Grund zu dem Handel gab oder ob die Angegriffenen (was bei Ihren Helden zweifelsohne oft der Fall sein wird) ihnen hoffnungslos überlegen sind.

Die Chronik von Ilbaran

Allgemeine Informationen:

Als ihr am Morgen erwacht, klingen euch die Worte eurer nächtlichen Begegnung noch in den Ohren: Nach der *Chronik von Ilbaran* sollt ihr suchen ...

Meisterinformationen:

Es ist nicht schwer, herauszubekommen, wo in Grangor alte Schriften aufbewahrt werden: selbstverständlich in den Tempeln, wobei hier fümehmlich der Efferdtempel zu nennen ist, wo die Jahresrolle der Stadt geführt und aufbewahrt wird. Aber auch im Stadthaus findet sich ein großes Archiv, und selbstverständlich dürfte auch die hiesige Magierakademie am Schinderwaat über interessante Schriften verfügen.

Ihnen als Meister wollen wir es allerdings jetzt schon anvertrauen: Die Chronik von Ilbaran wird im Archiv des Stadthauses aufbewahrt. Aber lassen Sie Ihre Helden gestrost eine Weile auch an anderen Orten stöbern, ein wenig Bildung kann nichts schaden ...

Und Wahnsinn wird herrschen, wo der Schatten wandelt ..

Allgemeine Informationen:

Die Tumulte in der gestrigen Nacht sind vornehmliches Gesprächsthema in der Gaststube des Blauen Phecati. Auch Frau Umya läßt sich mit düsterer Miene darüber aus: "Es ist eine schlimme Sache, allerorten wird darüber gesprochen. Es tut mir in der Seele weh, daß unsere sonst so gastfreundliche Stadt sich ihren Besuchern gegenüber so verhält. In der neuesten Proklamation des Rates heißt es, daß man die Festlichkeiten absagen werde, sollten sich derartige Vorfälle wiederholen. Das", sie seufzt schmerzvoll auf, "wäre allerdings ein großes Unglück für die Metropole, gar nicht zu reden von dem nicht wiedergutzumachenden Schaden für den Ruf der Stadt. Wiewohl es auch heißt, daß nicht nur so integere und freundliche Gäste derzeit in Grangor weilen sollen wie die Gäste meines Hauses ... Mir kam zu Ohren, es seien Fremde gewesen, die mit den Rempelen begonnen hätten, Raufbolde, die die Feierlichkeiten mißbrauchten, um Unruhe zu stiften und brave Bürger zu behelligen. Dieser verfluchte Brekker dürfte auch seinen Teil zu dem Aufruhr beitragen, dessen bin ich mir gewiß. Man ist sich ja seines Lebens nicht mehr sicher, da mag es mich nicht verwundern, wenn die Leute außer Rand und Band geraten."

Obwohl ihr aus eigener schmerzhafter Erfahrung belegen könntet, daß euch mitnichten nur "Auswärtige" verprügelt haben, schweigt ihr und nickt zustimmend mit den Köpfen, denn warum solltet ihr die gutmeinende Wirtin gegen euch aufbringen und ihr naives Weltbild ins Wanken bringen?

Als ihr die Herberge verläßt, fällt euch zuallererst die ungewöhnliche Stille auf, die in den Gassen liegt. Brandgeruch

liegt in der Luft, und von Feme seht ihr schwarzen Qualm aufsteigen. Das Wetter ist unerträglich schwül, eine blutrote Sonne brennt von einem seltsam verhangenen Himmel auf die Stadt nieder, und es ist euch, als könntet ihr kaum Luft holen. Als ihr weitergeht, seid ihr sofort in Schweiß gebadet. Nur ab und zu huschen verummte Gestalten an euch vorbei, so, als hätten sie Angst vor euch. Ansonsten sind die engen Gassen wie ausgestorben, bis ihr euch dem Stadtzentrum nähert. Der große Platz bietet einen erschreckenden Eindruck: Wo noch gestern fröhliches Treiben herrschte, glimmen die verkohlten Überreste der Marktstände und Festtische. Tote liegen auf dem Pflaster, ein Leichenträger und seine Knechte gehen ihrem traurigen Handwerk nach und räumen die Leichen auf einen hohen Karren, um sie zum Borontempel zu bringen. Am Rand des Platzes ist ein Haus niedergebrannt - noch immer steigt dunkler Rauch aus den rußigen Trümmern auf. Ein Windstoß, und die Flammen können wieder aufspringen und vielleicht sogar auf die Nachbarhäuser übergreifen! Niemand beachtet euch, während ihr zum Stadthaus geht.

Das Archiv im Stadthaus

Allgemeine Informationen:

In der leeren Eingangshalle des Stadthauses ist es angenehm kühl. Ein Messingschild weist den Weg in das im Keller gelegene Archiv, zu dem man über eine breite Treppe gelangt. Als ihr diese hinter euch gelassen habt, steht ihr im Eingang eines großen fensterlosen Gewölbes, das von zahlreichen Öllichtern erhellt wird. Lange, hohe Regale beherrschen den Raum, auf deren schweren Borden sich unzählige Dokumentenrollen und Folianten stapeln.

Ein wenig ratlos blickt ihr euch um: Wo nur ist es ratsam, mit der Suche nach den Chroniken von Ilbaran zu beginnen?

Plötzlich aber läßt euch ein Geräusch aus der Mitte des Raumes aufhorchen. Vorsichtig geht ihr weiter und seht inmitten auf dem Boden liegender Papiere ein kleines altes Männchen, das, vor sich hin grummelnd, verzweifelt versucht, eine mit Dokumenten bis zu Rand vollgestopfte Kiste zu bewegen, doch so sehr der Alte auch an den kupfernen Griffen zieht, die Kiste bewegt sich keinen Zoll breit. Der Alte ist schmucklos gekleidet, sein dünnes, weißes Haar und der lange weiße Bart verleihen ihm eine Aura von Würde und Weisheit. Ohne Frage, dies muß der Archivar der Stadt Grangor sein.

Spezielle Informationen:

In der Tat handelt es sich um Magister Wigbald, den von dem Rat der Stadt Grangor angestellten Archivar, welcher sich just darum müht, die bedeutendsten Schriften des Archivs in einen eigens dafür vorgesehenen, unterirdischen Keller zu verfügen, der, feuer- und einbruchssicher, für die Aufbewahrung unersetzlicher Dokumente vorgesehen ist.

Zwar sind Wigbald etliche Gehilfen zur Seite gestellt, allein, sie alle sind angesichts des tobenden Wahnsinns in der Stadt geflohen, nun muß sich der alte Mann allein darum beküm-

mern, wie er die schweren Folianten in das sichere Gewölbe befördert.

Meisterinformationen:

Meister Wigbald zählt mittlerweile 72 Winter, ein Alter, welches unbarmherzig seinen Zoll fordert, ist der alte Mann doch schon gebrechlich und ziemlich gebeugt. Geistig aber ist der Magister noch sehr rege, flink und munter blitzen seine blauen Äuglein über den Rand seiner Augengläser hinweg.

Der Anblick der jungen kräftigen Helden läßt Wigbald sogleich darauf kommen, sich ihrer zu bedienen. Hastig bedeutet er ihnen herbeizukommen und mitanzupacken.

Allgemeine Informationen:

Da man sich bei einem potentiellen Informanten stets beliebt zu machen trachtet, trägt ihr die wertvollen Schriften des Archivs über eine steile Stiege hinab in die Gewölbe unter dem Stadthaus. Der Archivar wieselt ständig aufgeregt um euch hemm, bedeutet euch, die eine oder andere Schriftrolle noch unbedingt mitzunehmen. Ständig drängt der kleine Mann euch zu größerer Hast: "Nur schnell, nur schnell, am Ende brennt noch das Stadthaus ab!"

Schließlich ist es endlich vollbracht, Wigbald scheint mit euch zufrieden zu sein. Erleichtert atmet er auf, und auch ihr nutzt den Moment, einen Augenblick Luft zu schöpfen.

Meisterinformationen:

Nun, da die Helden ihm so bereitwillig zu Hilfe gekommen sind, ist der Archivar gerne bereit, ihrer Bitte nach der Chronik von Ilbaran nachzukommen.

Allgemeine Informationen:

Ihr folgt dem leise vor sich hinbimmelnden Magister durch lange Regalgänge zu einem Ständer, an dem sich Wigbald zu schaffen macht. Nach kurzer Zeit zieht er eine Rolle aus dickem Papier heraus, öffnet sie und übergibt euch einen dicken Packen Papier, der von einer seltsam geschnörkelten Schrift bedeckt ist. Ihr haltet den Atem an, als ihr am Anfang der Deckblattes die Worte "Chroniken von Ilbaran" lest. Jetzt seid ihr dem Rätsel auf der Spur!

Meisterinformationen:

Der allergrößte Teil dieser Schriften ist für die Helden völlig uninteressant, denn er beschäftigt sich mit Viehzucht, Ackerbau, Handel und Fischfang aus den Anfangstagen Grangors. Etliche Seiten sind beispielsweise effizienteren Methoden des Schuppenseglerfangs, einer vor den Küsten des Alten Reiches weitverbreiteten Fischart, gewidmet. Auch das Für und Wider der Dreiackermethode, eine Form der Landbestellung, die den Ertrag der Felder enorm erhöhen und darüber hinaus die Ernte auf Jahre garantieren soll, wird auf breitem Raum dargelegt. Auch Handwerk und Handel werden etliche Kapitel gewidmet, hier einige typische Auszüge:

"Kjadeon schrieb in seyner, dem hiesgen Burenstandt

wolbekanntden Abhandelung yber das Wachsen der Maulbeer, dasz der Einfluß des Strandbuschners ein schädlicher sey. Ich aber teyle diesz Meinungk nit im Geringsten, hat es sich doch erwiesen und darf darumb getrost als rechtschaffen angesehen werden, dasz der Strandbuschner alz nützlich Gewächs angesehen werden kann. Man nehme ihn alz Vermeyder der erschrecklichen Plag vun die Fliegen, treybt sin Duft die zwiegeflügelten Plagegeyster doch gar trefflich, auch nimbt man ihn alz Begrenzungsaaht für ~~dero~~ Felder, denn er wachset gut und schnell herauf..."

"Die Ernten der bawerlichen Flouren aber versprachen im Perähnmond die feynsten Erwartungen zu erfüllen, kräftig war das Korn undt uff den Halmen stundt es gutt und kräftig. Die gute Göttin aber gap unsz drey Scheffel Korn bei Bawersmann Geres, vier Scheffel Gerste bei der Frouwe Fradner, fünf..."

Es folgt eine unendlich erscheinende Liste mit Namen und Erträgen.

"Vumb Weyszgerberer undt seynem Schaffen: Welches da ist, dasz der Weyszgerberer zunächst nehmet dem Fell von dasz Schaf, der Zigen oder dem Kalp, welches gibt eyn besonders feynes Lederen, welches trefflich ist gar für die Leut vun Stanndt. Auf dasz er dann dasz Fell waschen tut, in trefflich klarem Wasser undt ohn allzu ungebyrlich Eyl, weyl dasz dem Lederen nit zutraglich wär. Alsdann nehmet er die Fellen undt thut sie in den Äscheren, auf dassz sie noch trefflich sauberer wärn undt sie dasz Haar verlirn thun. Hernach er die Haut in das Ziehloch einstöset, wo man es vile Praiosläuf belasset. Sodann ...

"Wenn man aberyber Neetha reysen thut, so sey man uffder Huth, denn doten gipt es gar wilde Räuber vile undt gerad um Gebeyn, welches ist eyn armselig Nest, da hatt es derer besonders vil ..."

Die gesuchte Information aber findet sich inmitten der Wetterchronik eines gewissen Hedmar von Angelstein, Wetterkundler aus Leidenschaft und Schiedsmann in der Fischersiedlung Grangor im Jahre 499 n. BF. Dort heißt es (in der Originalfassung, alle Schreib- und Zeichensetzungsfehler wurden bewußt übernommen): "Dasz hiesge Wetter aber begynstigt in jedtem Fall eyn flingkes Gedeyn der allseits belibten Zimtnelke, welche da in unserm feynen, der Nathur zuträglichem Klima, gar ihre blaßvioletten Blythen zur Tracht zu bringen vermöcht. Der Windt vun Efferds weytem Ozean aber färbt ~~dero~~ Blythen mit einem gantz besundren Ton, eyner Farb, die manchen wol ins Entzygken zu verbringen mag, undt der uf der gantzen Welt nach meynem Wissen seynesgleichen entbehret. Diesz sey nur am Randt erwähnt, zu erläutern die stete Milde, die da in unszreem Landt herrschet, woldurch den gantzen Götterlauff. Der warm Windt, der in den Monden sich erhebet, da Prayos Aniltz hoch am Himmelen stehen thut, undt die Welt erfreyet midt seynem Schin, der vun der Lagunen kunbt, und denen lauschigen Efferdgüsse immn der fryhen Erntezeyt, dazu deren Wintermonde ohn Firuns grimme Gaben, lästzt in eiyner eynzigartgen Manier die Blumen und Bäum und all

das Gryn heranwachsen, wie man es nimmermehr sonst wo findt. Auch dem Bäuerlyñ hat seyne gerechte Freyd an dieszem Landt, denn der Grundt ist gut und vull vum Saft, dasz es prchtig wachsen thut allzeit auf den Feldern. Stürmen aper, wie sie die Herin Rondra den anderen Ländern gar oftens zur Strafen sendt, gibbt esz in dieser Gegend gar nur selten, dasz sich oftens gerad eyñmal die alten Leyteyner Sipp sich an den letzten erinnern vermöchten. Eyn solches Unbill suchte Grangor undt diesz Gegend nur selten Heym, alleyn, wenn die Götter erzürnet sindt. Eynmal aber, im Jahr 420, so geht die Kundt vun Zeygen aus die Tag, da gab es eyñ seltsam Ereygnisz, denn da waren die Monden, da Praios Hoch  Himmelen stehet, gar befremdlich heysz undt dürr, dasz nit eyner seyt drey Generationen hätt sich daruff besinnen vermöchten, dasz es seyner Tag schon eyñmal so gewsen wär. Undt die Früchte des Feldes seyen verdorrt und allerorten hat sich Verzweyflung und Mißmut breitgemacht undt die Leut beteten in den Tempel inbrünstiglich undt eyn groszes Klagen sey yber dem Landt gewesen. Undt in Thingeren, wasz da iszt in der Näh vun Venga, da hapen die Leut gar nach ihren Knütteln gegriffen, denn dasz die Götter sie strafem, dies sey alleyn die Schuldigkeyt ihres Gebiters gewesen, denn der habe damals wider die Gesetze der Götter gelebt undt der Travia undt der Tsa gefrevelt undt so sey die göttliche Strafe uff das Landt herabbefohlen worden. Undt keyn Magus undt keyn Geweyhter vermocht zu lindern der Thingerer Noth undt schliszlich stürmbten die verzweyfelten Dörfler die Burk ires Herrn, zu syhnen seyn frevelhafte Thaten undt zu besänftigen der Götter Zorn. Da aber war esz, dasz der künningk davun erfahren tath undt er kam mith seynben Rittern und Spiszesgeßeln undt sie schlugen die Leut undt verbrannten dasz Land, dasz grosze Peyn herrschtan diesem Ort undt nit eyner der Thingerer überleben that, nit Mann, nit Frou, nit Kindt. Demb Dorf abper wurdte ney besidelt, vun Leuten vun Grangor, so stet esz geschriben. Aber dasz nit für langk, warumb, weysz niemnad zu sagen. Doch hap ich mich ufnmacht gen Thingeren zu reysen, zu erforschen, wie dem Wetter so schlagen konnt auf dem menschlichen Gemyth, dasz die Leut auszer sich gerathen thun undt sich erheben wider die Obrigkeyt, die vun Praios' bestellt undt ich fandte eyñen alten Mann in Venga, der zählte wol 100 Götterläuf, der hatte mit eygenen Augen noh gesehen, wasz damals in Thingeren geschehen war. Undt er erzählte mit vun der groszen Dürr undt eyner wunderlichen Beklemmungk, die sich legen That uff die Seel vun die Leut. Undt deren Hertzen wurden schwer undt der Verstabdt vull vun Nebel undt es war ihnen zu dieser Zeyt, dasz sie die Götter nit mehr verspürten. Dasz aber habe sie in Raserei getrieben, wie manns beym Vieh bisweylen säh, wenns lange nit zur Tränk geführte wird und ausharren musz in der Sunn. Undt gar manche grausge Thta ward vollbracht in dieser That und mancher gute Mann undt manchs treue Weyb und manches unschukdge Kindt hätt den Todt gefunden von Mörderhandt und weyt vor seyner Zeyt. Undt in irer Voth hätten sie sich an die Hexe gewandt, die die gewohnt

hat im dichten Waldd, denn die Götter tathen nit zu ihnen sprechen. Undt sie hat ihnen erzählet vun eyñem unselgen Gast, der bey ihnen säsz, obwohl man ihn nit säh undt der unheil brächte yber das Dorf. Im Scheyn dee Mada brächte er seyn Verderben undt durch seyn misslich Thun werden die Felder verheeret undt die Thiere getötet undt auch die Menschen. Undt so lange er unther ihnen weylet, solang sollt das Grausen nit vun ihnen weychen, undt so lange würdt er dem Volke dasz Blut aussaugen undt ihnen das Leben nehmen undt solange würdt keyn Gott ihnen seyne Gnad zuteyl werden laszen, als bis sie die unheilge Kreatur vetriben haben. Undt man vermöcht zu erkennen, dasz der Fremde unther uns weylet, dasz die Mada in eyñem grynlichen Licht  Himmelen stündt, vun eyner widernatürlichen Farb, wie auch dasz wesen widernatürlich sey, undt nit vun dieser Welt. Undt solang dasz Licht der Mada gryn über die Lande scheynen thut, dann kann esz das Wasser mit seynem kranken Scheyn vergiften, dasz es schlimb werde, wenn man davun trinken thut, undt dasz eyn jeder, der davun nimbt, vergiftet werde an Leyb und Seel, dasz er nit mehr wüsste was er thut undt mordet seyn eygen Fleisch undt Bluth, gantz ohn Reue. Undt erst soll dasz Unheyl gewichen seyn, alsz eyne mächtge Priesterin mit ihren Leut in das Dorf gekummen war, auf Geheisz des Künningks, wie esz hiesz, zu reynigen den Ort vun diesem Fluche. Undt das hätt die weyse Frouw dann auch gethan undt danmach war eyne Ruh doch hatt nit eyner des Dorfes überlebt. undt wie er es berichtete, so vesicherte der Alte mir, sey es wahr, denn er hätt es mith eygenen Augen gesehn. Ich bin nit Okkultist noch Magus dasz ich zu sagen wüszt, was es hat auf sich mit dieser Maer, alleyn es bekümmert mich, op man dem Grynem Mondt, welcher seyther nimmermehr undt davor auch nit gesehen ward, alsz Vorbote eyner Dürr zu kummen scheynt. Doch mag ich dies nit sagen, ist es doch bisher erst eyñ eyñzig Mal geschehen. Undt eynen andren kundigen wuszt ich nit zu fiknden, der mir hätt erläutern vermögen, was sich zugetragen hat in Thingeren in dieszen Tag undt es gipt keyn anders Chronik darob ..."

'Das Madamal schimmernd in grünlichem Licht ... Wahnsinn, der die Leute befällt ...' Dies sollte den Helden genügend Stoff zum Grübeln geben. Und wer, bei Hesinde, mag sich hinter dem 'Gast' verbergen, der Anlaß all dieser Vorgänge sein soll ..?

Allgemeine Informationen:

Ihr seid gerade damit beschäftigt, das Pergament zu studieren, als euch eine fremde Stimme von hinten anspricht: "Oh, die Herren und Damen lesen die Rolle von Ilbaran. Interessant, interessant! Nun, dieses Papier ist für Ackerbautreibende auch äußerst aufschlußreich, oder sollten die Herrschaften andere Neugierden befriedigen wollen?" Als ihr euch umwendet, seht ihr in das Gesicht eines hochgewachsenen, breitschultrigen Mannes, der sich euch unbemerkt von hinten genähert hat. Der Fremde, der euch alle zu überragen scheint, ist in ein langes weißes Gewand gekleidet, unter buschigen Augen-

brauen blitzen entschlossen zwei graue Augen. Das Gesicht des Mannes, sein Alter ist schwer zu schätzen, ist scharf geschnitten und wird von einem kurz gestutzten grauen Bart geziert. Seine ganze Erscheinung drückt Energie und Unbeugsamkeit aus. Der Fremde lächelt euch an, und seine tiefe Stimme verrät Festigkeit und Ruhe: "Verzeiht, daß ich mich so heimlich annäherte, aber dies ist eine meiner Lieblingschriften, und ich brenne darauf, zu erfahren, was euch daran reizt. Mein Name ist Talwan, meines Zeichens ein demütiger Diener und Geweihter des obersten Götterfürsten, unseres strahlenden und allmächtigen Herrn Praios."

Meisterinformationen:

Talwan von Rutgenstein ist in der Tat ein Geweihter des Praios, aber einer der spezielleren Sorte, was er den Helden natürlich verschweigt. Er ist der Gesandte des "Erwählten" des Bannstrahl Praios', jenes berühmten, fanatischen Praiosordens, der es sich zum höchsten Ziel gemacht hat, Aventurien von Ketzern, dunklen Magiewirkenden (und welcher Magiekundige ist in den Augen des Bannstrahl nicht dunkler Gesinnung..?) und widernatürlichen Kreaturen zu befreien. Talwan ist in Ausübung seiner "Berufung" unbarmherzig und verfolgt seine Ziele mit einer Rücksichtslosigkeit, die selbst Ordensbrüdern manches Mal zu weit geht.

Talwans besondere Passion gilt der Vernichtung von Kreaturen, die man im Volksmund als Untote bezeichnet. Im Verlauf seines Lebens hat er viel über diese wenig erbauliche Lebensform in Erfahrung gebracht und schon manchem Vampir den Garaus gemacht.

Der Bannstrahlpriester hat es unglücklicherweise auf Lucianus abgesehen, dem einzigen Wesen, das die Helden auf die Spur des wahren Missetäters von Grangor bringen kann, wie man annehmen muß.

Die Helden können nicht wissen, daß sie mit der Chronik von Ilbaran eines der hervorragendsten Zeugnisse des in Erscheinung getretenen Vampirismus in den Händen halten, die der Fachwelt bekannt sind. Die Betrachtungen des Gelehrten in der Chronik von Ilbaran ist die einzige Quelle der damaligen Vorgänge, die der Öffentlichkeit zugänglich ist, und da Talwan fest davon überzeugt ist, in Grangor auf der Spur eines sehr alten Vampirs zu sein, erregt das Verhalten der Gruppe sein Interesse.

Talwan versucht die Helden durch behutsame Fragen auszuhorchen, mit dem Ziel, mehr über ihre Beweggründe zu erfahren, die sie gerade nach der Chronik von Ilbaran verlangen ließen.

Er gebärdet sich überaus freundlich, ist ein offenkundig belesener und weitgereister Herr, der trefflich zu plaudern versteht. Auch er äußert sich zutiefst bekümmert über die jüngsten Vorfälle in der Stadt, wobei er sich oftmals auf seinen Herrn Praios beruft. Sein geheimes Ziel aber bleibt es, durch die Helden an Lucianus heranzukommen, den er zu vernichten gedenkt.

Kommt das Gespräch auf Vampire, so verweist Talwan die Helden auf ein Pergament in der Magierakademie, in der die

Gruppe nähere Einzelheiten finden könnte. Schließlich, wenn er glaubt, bestens im Bilde zu sein, oder weil die Helden sich standhaft genug seinen Versuchen, etwas aus ihnen herauszubekommen, widersetzen, verabschiedet er sich höflich. Was aber auch immer er aus dem Munde der Helden (oder auch nicht) vernommen hat, er ist von nun an fest davon überzeugt, in den Helden Helfershelfer Lucianus' gefunden zu haben, denen es auf den Fersen zu bleiben gilt. Ein kleiner, glatzköpfiger Gefolgsmann übernimmt von nun an die Beschattung der verdächtigen Herrschaften, eine Aufgabe, die er mit großem Geschick meistert.

Talwan von Rutgenstein

Der charismatische Mittvierziger ist ein fanatischer Anhänger des Praioskultes. Seit seinem 14. Lebensjahr hat er sein Leben in den Dienst des Bannstrahlordens gestellt, mit 17 gelang es ihm zum ersten Mal "ein Dorfaus der den finsternen Klauen einer übelwollenden Hexe zu befreien". Noch viele Taten solchen Kalibers sollten folgen. Im Alter von 22 Jahren erfolgte die Weihe zum Priester des Ordens, seitdem ist Talwan es nicht müde geworden, durch das Land zu reisen, Praios Wort zu predigen und gleichzeitig nach "widernatürlichem Unheil" Ausschau zu halten, "das die Welt verdirbt und den Göttern entzieht".



Talwans Werte:

MU:17 AG: 5 ST: 12 geb: 4.PRA, 971 n.B.F.
KL: 15 HA: 4 MR: 1318' Größe: 1,78
IN: 13 RA: 3 LE: 72 Haarfarbe: grau
CH:16 TA: 0 AU: 82 Augenfarbe: grau
FF: 9 NG: 6 AEIKE: 72
GE:11 GG: 3 ATIPA:12110 (Sonnenszepter))
KK:10 JZ: 2

Herausragende Talente: Bekehren/Überzeugen 16, Menschenkenntnis 14, Alte Sprachen 12, Geographie 12, Geschichtswissen 14, Götter und Kulte 14, Lesen und Schreiben 10, Magiekunde 13, Sprachen Kennen 12, Sternkunde 12, Gefahreninstinkt 12, Prophezeien 10

**Talwan trägt ein Praiosamulett, das seine Magieresistenz um 5 Punkte hebt. Außerdem werden durch dies göttliche Artefaktalle Zauber in einer Umkreis von 20 Schritt empfindlich gestört, alle Zauberfertigkeitstests sind um 6 Punkte erschwert.*

Die Akademie der Erscheinungen

Allgemeine Informationen:

Nach dem Gespräch mit Talwan verläßt ihr das Stadthaus, um in der Magierakademie nach dem besagten Dokument zu suchen. In den ehrwürdigen Hallen der "Akademie der Erscheinungen" hofft ihr, weiteren Aufschluß über die seltsamen Vorgänge in Grangor zu finden.

Schon einige Schritte vor der Akademie dringt wüstes Geschrei an eure Ohren, bald darauf beobachtet ihr, wie einige Männer und Frauen, offenkundig Magi, wie man an ihren Roben erkennt, einen sich wild aufbäumenden, schrill kreischenden Mann, auch er ein Magus, aus der Akademie zerren. Die Gelehrten sind mit aller Kraft bemüht, den Rasenden zu bändigen, was ihnen aber auf Dauer nicht gelingen will. Ein heftiger Ruck, ein flinker Hieb ins Gesicht eines der Magier, und es gelingt dem Rasenden, sich loszureißen. Er rennt in irren, ungelenten Sprüngen davon - die anderen suchen ihr Heil in der Verfolgung des entsprungenen Wahnsinnigen. Ungestört vermögt ihr das Gebäude der Magierakademie zu betreten. Die Flure liegen still und schweigend da, es scheint, als sei außer euch niemand sonst zugegen.

Am Ende des Flurs steht die Tür eines Zimmers weit offen.

Spezielle Informationen:

Mutig schaut ihr in die Kammer. Es handelt sich um einen kleinen Raum, an dessen Stirnseite sich ein großes, vergittertes Fenster befindet, unter dem ein schweres, hölzernes Pult steht. Das Zimmer sieht aus, als habe es ein Wirbelwind heimgesucht: Kisten liegen auf dem Boden, ein Schrank ist umgestürzt, und der ganze Boden ist mit verstreuten Papieren übersät.

Meisterinformationen:

Die Akademie scheint völlig verwaist. Hesinde allein mag wissen, wo all die Lehrer, Studierenden und Diener, die sonst die Flure und Hallen mit Leben erfüllen, sein mögen.

Sind auch sie der allesverschlingenden Raserei anheim gefallen? Sind sie dem unheimlichen Mörder zum Opfer gefallen. Oder haben sie gerade wegen ihm die Stadt verlassen? Versuchen sie gar das Geheimnis der mysteriösen Tode durch ihre Kunst zu ergründen? Wer mag es wissen außer den Zwölfen.

Dennoch sind nur die wenigsten Räume der Akademie den Helden zugänglich, sind die meisten Türen doch durch Bannzauber versiegelt, wie es sich für einen ordentlichen Magier, der seine Heimstatt für eine Weile verläßt, gehört. Zwar mag ein beschlagener Magus diese Zauber mit Hilfe seiner Kraft brechen, allein: wer mag wissen, was sonst noch hinter den Türen lauert. Zudem, besagtes Dokument, das der Praiosgeweihte erwähnte, findet sich im Zimmer des wahnsinnig gewordenen Magus, eine Sinnenschärfe-Probe offenbart den Helden nach entsprechender Suche den Platz, wo es versteckt ist.

Die wenigsten Schriftstücke aus dem Besitz des Rasenden sind heil geblieben, die meisten hat der Magus in seinem Irrsinn zerfetzt. In einer der Schubladen des Pultes aber findet sich das Dokument, das die Helden suchen. Es ist in einem verschlossenen Kasten, der als Zierat auf dem schweren Deckel eine unerfreuliche Vampirfratze zeigt, verborgen, den die Helden erst aufbrechen müssen. Darin befinden sich mehrere vergilbte und brüchige Pergamentseiten. Das Deckblatt trägt den Titel: "Von denen Untoten und Blutsaugern". Die Handschrift auf den Pergamentseiten ist kaum zu entziffern. Allein ein Held, der des Lesens in hohem Maße kundig ist, hat eine Chance, das Gekrakel zu entziffern (Lesen-Probe +5).

"Von denen Untoten und Blutsaugern"

Meisterinformationen:

Ein Exzerpt aus besagtem Dokument (in der Originalfassung, alle Schreib- und Zeichensetzungsfehler wurden bewußt übernommen):

"Nun ist der Umtrieben Grenzen gesetzt in Form der Nacht, in der Schatten sich die Widernaturen umhertreiben und ihrem gotteslästerlichen Appetit stillen. Der Opfer erkenne man schnell an zwei Malen am Halse, die Unseligen beginnen das gnadenreiche Antlitz Praios' zu fliehen und verwandeln sich bedächtig im Laufe mehrerer Heimsuchungen in jenes Schattengelichter, das sie heimsuchte. Noch sind sie leicht zu töten, denn ihre Unerfahrenheit und Zügellosigkeit verraten der Existenz schnell dem Wissenden. Mit den Jahrhunderten aber wachet ihre Verschlagenheit und Schläue und sie sind nicht mehr als ein Hauch in der Dunkelheit. Sie benebeln die Sinne und sind von einer Schnelligkeit, der Art dem Sterblichen unbekannt ist. So stark sie in der Nacht, so schwach sind sie am Tage, wenn die Gnade des Götterfürsten die Erde erhellet. Sie brauchen Helfer, die sie bewachen in der Zeit ihrer Ruhe, was sie diesen Lästerlichen versprechen, ist unbekannt. Für sie spielt die Zeit keine Rolle, jede Nacht ist ihnen wie die andere, Jahr um Jahr. Vielleicht locken sie ihre Jünger mit dem Versprechen des Ewigen Lebens? Nicht

verschwinden aber mag ihre menschliche Natur, die sie als Lebende besessen, dem einen gereicht sie zum Vorteil, dem Gierigen zum Verhängnis. Sie bleiben in den Eigenheiten ihrer menschlichen Natur befangen, doch sind sie keine Menschen mehr, sondern verderbtes Gesindel. Sie wüten allein und oft für lange unerkannt und nur ihre bevorzugten Jünger kennen die Plätze ihrer Ruhe. Ihre verderbte Brut setzt sich fort in Geheimen, und zwar durch die Natur des Bisses. Einer, der sich einlässt mit den Schatten der Nacht oder unseligerweise von ihnen heimgesucht ward, wird nach einigen Bissen seiner ihm von den Göttern verliehene Lebenskraft beraubt. Nach einiger Zeit, wenn der Besuch des Saugers nicht abgewendet werden könnte, erwacht er mit dem Makel des Vampirs als einer der ihren und sogleich verspürt er den verderbten Durst nach menschlichem Blute. Es gibt aber auch solche, die sagen, es bedürfe den Willen des Opfers, jenen letzten Schritt zu jener unseligen Daseinsform zu tun, sonst stürbe der Mensch wie zu erwarten. Das aber wollen wir nicht glauben, denn was könne einen Rechtgläubigen bewegen, zu werden wie der Verfluchte, der ihm das Leben raubt. Der Vampir aber ist eine Fehlgeburt unter Praios' wachem Auge, welches erfürchtet und verabscheuet, in der Nacht aber wird er zu einem ihrer todbringenden Schatten. Jedoch nicht wahllos bestimmen jene die Natur ihrer Bastarde. Es scheint eine unheilige Beziehung zwischen Opfer und Sauger herrschen zu müssen, denn der Vampir führet den Scholaren wie der Vater das Kind an der Hand in ein Reich "vor dem Portale", welches den Durchgang zu des Totengottes Hallen darstellt. In diesem finsternen Raume verweilt der Scholar eine Weile, bis er neu erwacht und nicht vom Leben oder vom Tode ist. Wehe dem, der als Blutdürstender erwacht, denn verflucht ist er von Boron und keinen Einlaß findet er in die Hallen der Ruhe bis in alle Ewigkeit. Und es bestimmt allein der Meistervampir ob und wann er den Scholar zu seinesgleichen zu machen gedenket. Dann aber gibt er dem Scholaren sein eigen verderbtes Blut zu trinken, worauf sich der neue Vampir schon in der nächsten Nacht zu seinem unheiligen Dasein erhebt ...

Den Vampir zu töten aber bedarf es der silbernen Waffen, denn diese fürchtet er, denn nichts schmerzt ihn so sehr, wie die Berührung von schierem Silber. Und auch mit dem Holz vom Satuariensbusch vermag man ihn zu verwunden, stößt man ihm einen solchen Pfahl geradewegs in den Leib, dann windet er sich in irren Zuckungen und seine widernatürliche Lebenskraft, die der Vampir seinen Opfern stahl, entflieht ihm, bis er schließlich sein götterlästerliches Dasein beendet. Doch muß das Holz für den Pfahl noch lebendig sein, was soll bedeuten, daß es nicht länger denn einen Tag geschnitten sein darf, sonst ist es nicht länger zaubermächtig. Mit Symbolen der Zwölfe vermag man sich die untote Kreatur vom Leibe zu halten, insbesondere mit solchen des Götterfürsten, so wird es zumindest allenthalben berichtet. (...) In der tulamidischen Quellen aber wird zudem berichtet von einem Heimsucher, der ihr Zeichen trägt, aber nicht ihrer Natur ist. Menschenlos ist sein Antlitz, menschenlos

seine Art. Er stammt nicht von dieser Welt und ist doch einer der ihren, obwohl die menschlichen Vampire ihn verachten und fürchten. Wahnsinn folgt ihm wie eine Seuche wenn er gerufen ward und niemals dürft ihr den Kreis der Beschwörung unterbrechen, denn er lauert in der anderen Welt auf das Zeichen eines Eingangs. Er ist der Herr des Blutes und sein ist ein Teil des Totenreiches. Wie ein Dieb in der Nacht kommt er und breitet seinen Schatten über die Städte. Die Elfischen nannten ihn "Hajad da" den "Gast", oder "Twelwan", den "ältesten Besucher". Bei den Tulamiden nennt man ihn Shelhezan, was gleichsam heißt der "Ungebetene" oder auch Bej' Kelhachamada, was heißen soll "verderbter Sohn der Mada". Verstohlen und heimlich ist sein Wirken, doch Königreiche zerbrechen unter seinem unhörbaren Schritt. Selbst der Verfluchte, der keinen Namen trägt, sucht seiner Gegenwart zu entziehen, denn der "Gast" - so sagt man jedenfalls - ist älter als die Welt und ihre Götter. Ihn zu bekämpfen ist den Sterblichen versaget, aber das Schicksal ist barmherzig und das Heil findet sich am Eingang des Totenreiches. Er ist nicht von dieser Welt und nichts in dieser Welt vermag ihm zu schaden. Aber das Heil ist nicht von dieser Welt und es mag ihn vertreiben..."

Dies ist also das entscheidende Zeugnis, der Schlüssel, welcher den Helden zum einen die wahre Natur der Bedrohung, die über Grangor dräut, offenbart und ihnen zum anderen unschätzbaren Aufschluß darüber gibt, wie man diese unheimliche Wesenheit bekämpfen kann.

Allein, so die Rettung nicht von dieser Welt ist, das Heil an der Schwelle zum Totenreich liegt ... Welcher Held würde sich diesem Ort, so nah an Borons Hallen, schon gerne freiwillig nähern?

Und wenn doch, wie? Nach allem, was ein zauberkundiger Held weiß, ist es nicht ohne weiteres möglich, an die Schwelle des Totenreiches, beispielsweise durch eine Astralreise, zu gelangen. Einzig der eigene Tod bringt einen dem Schattenreich Borons näher. Oder?

Des Rätsels Lösung liegt in der Person des alten Vampirs Lucianus. Wer außer ihm befände sich gleichzeitig dem Totenreich ebenso nahe wie der Welt der Menschen? Wer sonst vermöchte eine Reise dorthin zu unternehmen oder den Helden zu eröffnen, wie sich eine solche Fahrt bewerkstelligen läßt? Und hatte Lucianus den Helden nicht seine Hilfe angeboten?

Sollten die Helden nicht von sich aus auf die Idee verfallen, sich bei ihrer ungewöhnlichen Bekanntschaft Rat zu holen, mag ihnen eine KL-Probe den rechten Weg weisen.

Übrigens, gewißlich, Grangor birgt in seinen Mauern einen Borontempel, und auch die Boroni gelten - wie könnte es auch anders sein - dem Totenreich schon zu Lebzeiten als äußerst verbunden. Allein, das Ansinnen der Helden, möglicherweise ins Schattenreich vorzudringen, ohne zuvor den Ruf ihres Herrn vernommen zu haben, stößt bei den Geweihten auf nur wenig Gegenliebe, grenzt es doch an Lästerei. Sollte es den Helden dennoch gelingen, einen

Boroni von der Redlichkeit ihres Vorhabens zu überzeugen (immerhin möglich), so erfährt der Borongeweihte eine Vision seines Herrn, die einigermaßen unmißverständlich besagt, daß die Helden nur bei einem solchen Hilfe finden werden, der selbst schon tot und doch nicht tot ist: einem Vampir.

... und ein jeder wird verfallen in wilde Raserei

Allgemeine Informationen:

Als ihr die Magierakademie zu verlassen sucht, fliegen vom Platz Steine auf euch zu, kaum daß ihr vor die Tür getreten seid. Nur eurer Gewandtheit ist es zu verdanken, daß keiner der Steine sein Ziel findet. Nun erkennt ihr auch das wahre Ziel, für das die Steine auserkoren waren: Die euch wohl bekannten Magier, denen ihr schon vorhin kurz begegnet seid. hetzen in wilder Flucht über den Platz vor der Akademie. Ihnen folgt eine johlende Meute wutentbrannter Bürger, die sie mit Krügen und Steinen bewerfen. Die Magister stoßen euch zur Seite und flüchten sich hinter die festen Mauern ihrer Heimstatt, so daß ihr mit der zornigen Meute alleine seid.

Meisterinformationen:

Geben Sie den Helden Gelegenheit, dem wütenden Mob im letzten Moment zu entweichen. Sollten Ihre Heroen es vorziehen, sich zum Kampf zu stellen, was angesichts der Übermacht wenig ratsam erscheint, geht es diesmal nicht allein mit blauen Flecken und Kratzern ab: Die Wut der Bürger scheint sich nun zu wilder Raserei gesteigert zu haben - anders ausgedrückt, sollte es zu einem Kampf kommen, muß man mit dem Schlimmsten rechnen.

Die Werte der Bürger (14 Stück an der Zahl):

MU 15*, LE 30, **AT/PA** 9/7, **TP** 1W+2 (Knüppel, Dolche), **RS** 1, AU 45, MR 1

**der hohe MU-Wert erklärt sich aus der Raserei, in die die Bürger geraten sind.*

Allgemeine Informationen:

Wilde Raserei herrscht auf den Straßen, mehrfach könnt ihr nur knapp marodierenden Banden entgehen, die wahllos auf einen jeden einschlagen, der ihren Weg kreuzt. Inzwischen scheint die öffentliche Ordnung in der Lagunenstadt völlig zum Zusammenbruch gekommen zu sein. Von den Soldaten der Stadtgarde ist jedenfalls weit und breit nichts mehr zu sehen.

Meisterinformationen:

Wenn Sie mögen, können Sie die Gruppe noch ein- oder zweimal in wilde Schlägereien verwickeln - zum Beispiel, weil die Helden einem in Bedrängnis Geratenen zur Hilfe eilen -, aber treiben Sie es nicht gar zu arg: Es warten noch schwere Aufgaben auf Ihre Kämpen, da werden sie all ihre Kräfte brauchen.

Während der ganzen Zeit werden die Helden von Talwans Diener observiert, der sich aber so geschickt anstellt, daß ihn die Charaktere nicht bemerken.

Allgemeine Informationen:

Am Blauen Phecadi erwartet euch ein ungewöhnlicher Anblick: Die sonst einladend geöffnete Tür ist verriegelt.

Nachdem ihr heftig den Klopfer betätigt habt, öffnet sich eine kleine Sehluke im ersten Stock. Frau Kalderon taxiert euch besorgt, als suche sie auch bei euch nach Anzeichen des Wahnsinns, der die halbe Stadt befallen hat. Schließlich aber gewährt sie euch Einlaß. Jammernd lamentiert sie über die verruchten Zustände, die heutzutage herrschen und sie zwängen, ihr Haus in eine Festung zu verwandeln. Von ihr erfahrt ihr auch, daß das Rathaus gestürmt wurde, so daß in Grangor derzeit der Pöbel auf den Straßen regiere. Truppen von außerhalb, so sei zu vernehmen, seien auf dem Weg nach Grangor, und sie selbst werde die Stadt morgen verlassen und zu ihrer Schwester aufs Land ziehen.

Euch will sie zwar gerne erlauben, auch weiterhin in ihrem Haus zu logieren, doch rät sie euch dringlich an, ebenfalls die Stadt so schnell wie möglich zu verlassen.

Ein unheimlicher Verbündeter (7. Rahja)

Einen Schatten zu finden ...

Meisterinformationen:

Die Helden haben wenig genug in der Hand, Lucianus aufzufinden. Einziger Anhaltspunkt, der sich ihnen bietet, ist die Stelle, an der sie Lucianus zuletzt sahen: am Schinderwaat.

Allgemeine Informationen:

Als ihr unter dem Protest Frau Kalderans den Blauen Phecadi verlassen habt, fällt euch wieder das grünliche Dämmerlicht auf, das euren Gesichtern ein kränkliches Aussehen verleiht. Riesig dräut das Madamal am Himmel, unheilverkündend

und beängstigend. Ein Hauch von Verwesung hängt in der schwülwarmen Luft, und sogar die schmalen Wolkenschleier vor dem Madamal scheinen sich keinen Zoll zu bewegen. Vom Wasser her wallt leichter Nebel auf, der sich in der regungslosen Atmosphäre jedoch kaum rührt. Wie ein Tuch bedeckt er die Ufer und Brücken und läßt alles in einem milchigen Dämmerlicht erstarren. Im Zentrum der Stadt könnt ihr Feuerschein entdecken, gerade wie eine Säule ragt schwarzer Qualm in die Höhe. Vielleicht wäre es eine gute Idee, eines der am Ufer des Waates befestigten Boote zu nehmen, um den Mengen in den Gassen auszuweichen? Mit einem Glucksen stoßt ihr das Boot vom Ufer ab, und es gleitet lautlos über die schwarze Wasseroberfläche. Je näher

ihr der Innenstadt kommt, desto lauter wird der Lärm, den ihr vor eurer Herberge wie durch Watte gedämpft hören konntet. Unruhiger Fackelschein zuckt über das Wasser. In den Gasen, die ihr von der Mitte des Waates einsehen könnt, herrscht Chaos.

Als ihr unter der Hauptbrücke hindurchfahrt, läßt euch ein kurzer Blick auf einen der großen Plätze das Blut in den Adern gefrieren; man hat riesige Feuer gleich Scheiterhaufen in der Mitte entzündet, um die sich zahlreiche Menschen in bizarrem Reigen zu den Mißklängen einer wilden, überschnappenden Musik drehen.

Spezielle Informationen:

Genau an der Stelle, an der die Helden Lucianus am Tage zuvor getroffen haben, wartet, im tiefen Schatten einer Hausecke verborgen, ein junger Mann, der in einen langen, schwarzen Mantel gehüllt ist. Überrascht erkennen die Helden ein Amulett des Boron, das unter seiner dunklen Kutte hervorblitzt. Der junge Mann ist maskiert, eine dunkle Larve verdeckt sein Antlitz.

Meisterinformationen:

Die Helden haben einen der geheimen Helfer des Vampirs vor sich, einen jungen Boroni mit Namen Jestar. Er ist einer von einem halben Dutzend Sterblicher, die sich darauf verschworen haben, dem Vampir zu helfen, ihn in den Zeiten, da er schwach ist, zu beschützen und ihm nach besten Kräften zu Diensten zu sein.

Es sind unterschiedliche Motive, die die Menschen dazu bewogen haben, der untoten Kreatur beizustehen: Neugier, Wissensdrang (bedenken Sie, welch unermeßlichen Wissensschatz der Vampir in seiner langen Lebensspanne angesammelt hat) und der heilige Eifer, ihn auf den rechten Weg zurückzubringen, ihn zu läutern und aus seiner ewigen Verdammnis zu erlösen, wer mag es wissen.

Jestar ist über das Aussehen der Helden informiert und wird vorsichtig versuchen, mit ihnen in Kontakt zu treten. Allerdings wird er sich nicht sofort als Diener des Vampirs offenbaren. Erst wenn er davon überzeugt ist, daß die Helden in keiner bösen Absicht zu Lucianus gelangen wollen, willigt er ein, ihnen zu helfen. Umgehend macht er sich auf, einen zweiten Mittler zu verständigen. Hier zu verweilen, sei zu gefährlich, ihr Widersacher sei erneut unterwegs, deshalb teilt er den Helden mit, sie möchten sich derweil zu einem Haus in der Windjartgasse (unweit des Fischmarktes) verfügen, dort würden sie weiteres erfahren. Die Windjartgasse ist nicht im Boot zu erreichen, die Helden müssen demnach zumindest das letzte Stück ihres Weg zu Fuß zurücklegen.

Allgemeine Informationen:

Nachdem die Schatten der Nacht den jungen Boroni verschlungen haben, macht ihr euch auf den Weg zum Fischmarkt. Plötzlich läßt euch ein Geräusch innehalten: Es klingt wie ein seltsames Schaben, begleitet von einem scharfen Knacken, und es scheint seinen Ursprung in den tiefen Schatten direkt vor euch zu haben. Gleich darauf vernehmt ihr einen zischen-

den Laut, so als atme direkt vor euch ein großes Raubtier ein. Eure Haare stellen sich auf, und eine eisige Gänsehaut läuft euch den Rücken herab, als ihr in den Schatten eine Bewegung zu sehen glaubt und sich auf dem mondbeschienenen Straßenpflaster eine Silhouette abzeichnet, die euch seltsam abstoßend und bekannt vorkommt. Unfähig, euch zu rühren, steht ihr erstarrt da.

Meisterinformationen:

Dies ist die bisher gefährlichste Situation, in welche die Helden geraten sind. Unvermittelt stehen sie ihrem mächtigen Widersacher gegenüber, jener andersweltlichen Kreatur, die die Stadt in ihren unheiligen Bann geschlagen hat und Tod und Verderben über die Bürger bringt. Es ist ein gar zu übermächtiger Gegner, um ihm schon jetzt, unvorbereitet, entgegenzutreten.

Schildern Sie den Charakteren, wie sich angesichts der mächtigen Kreatur ein Schleier über ihre Sinne legt, der sie lähmt. Es ist ihnen unmöglich, einen klaren Gedanken zu fassen, das Schwert zu ziehen, einen Zauber zu sprechen, zu fliehen, ja, sich nur zu rühren. Die Kehle wird ihnen eng, es fällt zunehmend schwerer, Luft zu schöpfen.

Doch unerwartete Rettung naht: Im nächsten Moment biegt eine der selten gewordenen Patrouillen der Stadtgarde um die Ecke. Fackelbewehrt eilen die wackeren Frauen und Männer herbei.

Allgemeine Informationen:

Gerade als euer Entsetzen übermächtig zu werden droht, fällt Fackelschein in die Gasse, und der Tritt vieler Füße wird hörbar. Der lähmende Bann hört abmpt auf, und ihr seid wieder fähig, euch zu bewegen. Im selben Moment werdet ihr einer Gruppe Stadtsöldner gewahr, die um die Gassenecke biegt und  20 Schritt vor euch abrupt stehenbleibt. Ein schriller Schrei, so unmenschlich und fremdartig, daß ihr meint, verrückt werden zu müssen, übertönt für die Dauer einiger Lidschläge alle anderen Geräusche, dann herrscht tiefe Stille.

Ein Schatten zuckt auf in der Gassenmitte, so schnell, daß ihr quasi nur eine Ahnung der Bewegung verspürt, gleich darauf dringt das grelle Kreischen der Stadtsöldner an eure Ohren. Ein unglaubliches Durcheinander entsteht, Fackeln fliegen durch die Luft, und ihr hört den grausigen Chor vieler Stimmen in Todesnot. Einen Wimpernschlag später liegen etliche Gardisten reglos auf dem Pflaster, die anderen stieben in alle Himmelsrichtungen davon.

Bevor ihr zu den Niedergestreckten hinübereilen könnt, erscheint an einer Gassenecke der junge Boroni und bedeutet euch, ihm schnell zu folgen. Nachdem ihr einige Gassen eilig durchquert habt, steuert euer Führer auf den Waat zu. Im grünlichen Licht der Nacht erkennt ihr eine eiserne Treppe, die zum Wasser führt. Euer Führer steigt schnell und geschmeidig die Stufen herab, ihr folgt ihm geschwind, bis ihr alle am Rande des träge dahinfließenden Wassers steht. Ein Stück geht es am Ufer entlang, dann bleibt der Boroni stehen und macht sich an einer im Dämmerlicht kaum erkennbaren Steinplatte in der Ufermauer zu schaffen. Mit einem leisen

Knacken öffnet sich der Verschuß, und der Priester kriecht in die rabenschwarze Öffnung. Als ihr ihm folgt, stellt ihr fest, daß ihr euch in einem niedrigen Gewölbe befindet. Welchem Zweck das Gemäuer diene, ob als Keller oder Zisterne, bleibt euch verborgen, doch vermeint ihr von weiter weg das Rauschen von Wasser zu vernehmen. Die Räume sind niedrig, ihr könnt euch nur geduckt, manchmal gar kriechend, bewegen. Das Atmen in der fauligen, abgestandenen Luft fällt euch schwer. Euch erscheint die Zeit endlos, zahllose Krümmungen und Biegungen verwirren euren Orientierungssinn, so daß ihr froh seid, vor euch das flackernde Licht der Laterne des Boroni zu sehen.

Schließlich endet der Gang und ihr findet euch in einen großen, kreisrunden Raum wieder, der von zahlreichen an den Mauern befestigten Fackeln erleuchtet wird.

Dicke Wassertropfen hängen an den Steinen, einige schwere fallen herunter und zerplatzen mit einem weithin hallenden Geräusch auf dem feuchten Boden. In der Mitte des Gelasses führt eine steile steinerne Treppe hinab in eine düstere Kammer.

Spezielle Informationen:

Ihr vermögt dort unten vier oder fünf Gestalten zu erblicken, alle in dunkle Kuten gehüllt, die Gesichter maskiert. Einer der fünf winkt euch zu, die Treppe hinabzusteigen. Unten angekommen, geleiten euch die ver mummt en Gestalten zu einer Wandnische, in der ein mittelgroßer, vergoldeter Sarg steht. Zu eurem Entsetzen beginnt sich der mit goldenem Zierat bedeckte Sargdeckel bedächtig zu öffnen, dann gleitet durch den entstandenen Spalt eine kleine, weiße Hand, die wie ein überdimensionales Insekt krabbelnd und suchend schließlich den Deckelrand umfaßt und ihn hochhebt. Der Deckel schwingt leise knirschend nach oben, und im fahlen Licht erkennt ihr, wie sich eine zierliche Gestalt langsam aufrichtet und sich wie ein Erwachender reckt; ein uraltes, verknittertes Antlitz wendet sich euch langsam zu.

Lucianus

Allgemeine Informationen:

Kaum fünf Fuß mag der alte Vampir vom Scheitel bis zur Sohle messen, er ist von fast kindlich anmutender, schmaler Gestalt. Wirre, schneeweiße Strähnen umrahmen das uralte, faltige Gesicht, ringeln sich unter einer Kappe aus blauem abgestoßenem Samt hervor. Gelblich wie altes Pergament spannt sich die Haut des Alten über die Wangenknochen. Der Alte ist überaus dürr, fast spinnenartig muten euch die schmalen Glieder an. Lucianus Gewand mutet die Helden wahrhaft merkwürdig an: vergilbte Seidenstrümpfe, darüber ein altertümlich geschnittenes Wams aus dunklem Samt, hohe Schnabelschuhe, wie man sie schon seit Generationen nicht mehr zu tragen pflegt und höchstens noch auf alten Stichen zu sehen bekommt.

Unter Mühen erhebt sich der alte Vampir aus dem Sarg. Auf euch macht er weniger den Eindruck einer machtvollen

Kreatur, deren einziges Streben der Jagd nach menschlichem Blute gilt, sondern vielmehr den eines schwächlichen Wesens, das im kleinsten Windhauch zu zerbrechen droht. Eindringlich blickt Lucianus euch aus großen grünen Augen an, die das kalkweiße, zerknitterte Gesicht beherrschen. Schließlich schürzt er die schmalen, blutleeren Lippen zu einem feinen Lächeln und entblößt dabei zwei lange, spitze Zähne.

Meisterinformationen:

Eines vorweg: Lucianus ist ein Vertreter seiner blutsaugenden Spezies, der seines Schicksals müde ist. Geläutert durch die lange Spanne, die er auf Dere weilte, erschrocken, ob der vielen Opfer, die seine Blutgier bisher gekostet hat, ist der Vampir zutiefst reumütig. Nichts wünscht er sich mehr, als endlich Buße zu tun für all das Unheil, das er angerichtet hat. Seine Gefolgschaft, sechs Frauen und Männer, vornehmlich Boroni, aber auch eine Hesindeanhängerin, hat sich darauf verschworen, dem alten Vampir nach Leibeskräften zu Diensten zu sein. Vornehmlichster Grund für ihre seltsame Loyalität gegenüber einem Ungeheuer, das ein Vampir ja letztendlich ist, ist der Wunsch, Lucianus "auf den rechten Pfad zu geleiten" und ihm zu der Gnade des gestrengen Totengottes zu verhelfen.

Die Mitglieder der Gemeinschaft sind dem Vampir zu Diensten: Sie versorgen ihn mit Tierblut und helfen ihm, seine Existenz zu verheimlichen. In langen Gesprächen bemühen sie sich, der verzweifelte n Kreatur Trost und Hoffnung zu spenden und ihn in seinem Bestreben, Borons Vergebung zu erlangen, zu bestärken.

Schon lange geht der Vampir nicht mehr auf Jagd nach Menschenblut, nur manchmal, wenn das Verlangen nach der frischen Lebenskraft der Sterblichen allzu übermächtig wird, dann, ja, dann kann nichts ihn zügeln. Wenn aber, so tötet er nicht mehr und erschafft auch keine neuen Vampire, will er doch nicht noch mehr Unglück über diese Welt bringen. Auch seine Gehilfen sind allesamt keine Vampire. Führerin der Gruppe ist Apolda, eine etwa dreißigjährige, schlanke Frau, deren ernstes Gesicht von langem, tiefschwarzen Haar umrahmt ist. Sie ist eine hohe Geweihte des Boronkultes und betrachtet die Bekehrung des seltsamen Wesens als ihre Lebensaufgabe, der sie sich völlig verschrieben hat.

Die Vampirjünger sind auf unterschiedlichste Weise zu ihren "Meister" gestoßen: Apolda überraschte ihn eines Nachts auf einem seiner Beutezüge und fühlte sich sogleich von der merkwürdigen, traurigen Aura des Vampirs berührt, ein anderer hatte das zweifelhafte Glück, ein Opfer des Blutdurstes des Untoten zu sein. Die Hesindejüngerin stieß in ähnlicher Weise auf Lucianus' Fährte wie ihr: durch das ausgiebige Studium alter Quellen, die übrigen sind, gleich Apolda, Anhänger des dunklen Gottes und wurden von ihr eingeweiht.

Lucianus war in seinem "ersten" Leben ein bedeutender Alchemist und Anatom, der, in Vinsalt beheimatet, große

Anerkennung und Wertschätzung nicht nur unter seinesgleichen fand. Seinen Namen machte er sich seinerzeit mit waghalsigen Experimenten, die tief in die Natur des menschlichen Körpers eingriffen, wobei seine Studienobjekte ausschließlich Tote waren, die er eifrig studierte.

Sein höchstes Streben aber galt dem Geheimnis der Unsterblichkeit. Lange beschäftigte sich Lucianus mit diesem Problem, und schließlich glaubte er, einen Weg gefunden zu haben, die Unsterblichkeit zu erlangen: Indem er nämlich die Säfte des Körpers, die auf Charakter, Wohl und Wehe eines Menschen beträchtlichen Einfluß haben, in ihrer Mischung veränderte, sie gar durch die eine oder andere Substanz in ihrer Basis veränderte, sollte der Alterungsprozeß aufzuhalten sein.

Jedoch, seine Studien blieben erfolglos, ganz gleich, wie sehr er sich auch mühte. Doch eines Tages machte er die Bekanntschaft eines verworfenen Subjektes, das ihm gegen harte Münze die Bekanntschaft mit Leuten versprach, die alles über die endgültigen Wahrheiten des Alters und Todes zu berichten wüßten.

Lucianus, ganz im Fieber seiner Wissenschaft, willigte ein und traf auf eine Spezies, die in allen Gegenden des Kontinents verflucht und gemieden ist: Untote, Nichtlebende, Vampire.

Einer der Blutsauger stellte sich Lucianus auch für ein Gespräch zur Verfügung, wenn dieser einen hartnäckigen Verfolger des Untoten aus dem Wege schaffen könne. In jener Nacht wurde der glühende Hesindejünger das erste Mal schuldig, er erschlug einen Praiosinquisitor, der den Vampiren auf die Schliche gekommen war. Das Verbrechen blieb unentdeckt. In der nächsten Nacht aber fand sich der Vampir tatsächlich ein und beantwortete Lucianus drängende Fragen. Aber wie bei allen Kreaturen des Bösen ist die Falschheit im Bunde mit Beredsamkeit, und auf Lucianus' Frage nach dem ewigen Leben lachte der Blutsauger laut und versprach dem Gelehrten, er wolle ihm zeigen, was Unsterblichkeit bedeute.

In dieser Nacht begann Lucianus' zweite Existenz: Er wurde auf eine grausame Art in die Geheimnisse des ewigen Lebens eingeführt, eines Schattendaseins zwischen Leben und Tod, von den Sterblichen gehaßt und von den Göttern verflucht.

Zwar hatte der Vampir zunächst nicht die Absicht gehabt, Lucianus zu töten, nein, er hatte allein danach getrachtet, ihm einen gehörigen Schecken einzujagen und sich an seiner Angst zu weiden. Allein, als Lucianus' kraftvoller Lebenssaft seine Kehle benetzte, ergab er sich seinem Blutdurst ...

Lucianus aber klammerte sich an sein Leben und gab sich nicht dem Tode hin, als sich das Schattenportal des Totenreiches schon öffnete, ihn zu empfangen. In wilder Verzweiflung bat er den Vampir, ihn zu einem der Seinen zu machen. Und der Vampir erhörte sein Flehen: Lucianus wurde zu einer Kreatur der Zwischenwelt - nicht tot und nicht lebendig.

Die ersten hundert Jahre raste er in sinnlosem Zorn über seine Existenz, tötete Menschen und Seinesgleichen gleichermaßen. In den zweiten hundert Jahren beruhigte er sich und begann, sich langsam in sein Schicksal zu finden. Mehrere Male entging er nur knapp der tödlichen Entdeckung von Jägern, die sich auf seine blutige Spur gesetzt hatten, und schließlich lernte er, seine Fahrte zu verwischen, sich unauffällig unter die Sterblichen zu mischen, unter ihnen zu leben und sich von ihnen zu nähren, ohne daß sie seine Existenz auch nur erahnten.

Er wechselte oft seine Ruheplätze und gewann an Erfahrung und Macht. Aber Lucianus' menschliche Empfindungen waren nie vollständig erloschen, und so begab er sich in den dritten hundert Jahren nach Grangor und verbarg sich in den Schatten seiner Gassen. Eine seltsame Art von Reue hatte Besitz von ihm ergriffen, als er sich darüber klar wurde, welches Unheil er angerichtet hatte.

Seine Lebensgier wandelte sich zu Ehrfurcht vor dem Lebendigen. Vorsichtig nahm er schließlich Kontakt zu Sterblichen auf, die ihm halfen und ihn mit tierischem Blut versorgten. Lucianus ist einer der ältesten Vampire Aventuriens, ohne sich dessen bewußt zu sein. Jahrhunderte währt seine Existenz, so daß seine Vampirkräfte langsam aber stetig gewachsen sind und der von ihm gewobene Bann eine beinahe unabwendbare Kraft besitzt. In der Nacht ist er durchscheinend und in den tiefen Schatten seiner Heimatstadt Grangor kaum noch wahrzunehmen. Seine zerbrechliche Erscheinung steht in direktem Gegensatz zu einer unmenschlichen Schnelligkeit, mit der er sich zu bewegen vermag.

Auch Vampire ermüden mit der Zeit, werden ihres Daseins überdrüssig, zumal dann, wenn sie so lange auf Dere weilen müssen wie Lucianus. Doch da Lucianus' "Lebenstrieb" seine beherrschende Kraft ist, kann er sich nicht von seiner Existenz lösen, obwohl er zu sterben wünscht. Gleichzeitig aber fürchtet er in besonderem Maße Borons Fluch, der auf ihm liegt - nämlich nicht eingehen zu dürfen in seine Hallen auf Ewigkeit.

In all seiner Unmenschlichkeit ist Lucianus ein eher bedauernswertes Geschöpf, hin- und hergerissen zwischen seinen beiden Existenzen, müde geworden unter der Last von Jahrhunderten, ein Fremder in der gegenwärtigen Welt mit dem verwirrten Geist eines Kindes.

Dennoch ist Lucianus ein Wesen von großer Macht. Kaum ein Sterblicher kann darauf hoffen, ihn in wachem Zustand vernichten zu können, zu flink, zu gerissen und zu mächtig ist diese Kreatur. Ihre Helden haben am eigenen Leibe erfahren, wie leicht es ihm fällt, eine ganze Gruppe Menschen in seinen Bann zu bringen. Aus diesem Grunde wollen wir auch darauf verzichten, Werte für den alten Vampir anzugeben, es ergibt sich keine Situation, der der Vampir durch seine übermächtigen Fähigkeiten nicht zu entgehen vermag, und doch bedarf er der Hilfe der Heldengruppe, sich der bisher größten Herausforderung seines Daseins zu stellen - dem Dämon, der Grangor in seinem Banne hält.

Allgemeine Informationen:

Wieder ist das heisere Flüstern zu hören, das ihr gestern Nacht bei eurer ersten Begegnung vernommen habt, als sich Lucianus zögernd aus dem Sarg erhebt: "Wieder ein **neuer** Tag der Prüfung und meiner Strafe. Ich hatte einen Traum ...", die leuchtenden, grünen Augen des uralten Vampirs fallen auf euch, scheinen euch aber gar nicht bewußt wahrzunehmen, sondern durch euch hindurchzusehen, "da standen sie - Tausende in **langen** Schlangen, und ihre knöchigen Hände zeigten auf mich, und der Herr des Todes erblickte mich, und, meiner Sünde gewahr werdend, verfinsterte sich sein Angesicht, und er sprach: 'Nie wirst du Eintritt erlangen in meine Gärten in Ewigkeit! Wandeln sollst du dort, wo die Dämonen des Zwischenreiches vor meiner Pforte winseln, und ewiglich wird deine Buße dauern!' Ich flehte und bat, aber meine Opfer ergriffen mich und zerrten mich hinweg von der süßen Pforte des ewigen Schlafes ... und sie lachten und spotteten meiner..." Die schmale knochige Hand Lucianus umklammert den Arm des ihm am nächsten stehenden Helden: "Aber ich kann einen Teil meiner Schuld abtragen, solange ich noch auf **Dere** wandle. Ich kämpfe dagegen an - ich töte nicht mehr, aber - "das Flüstern mündet in ein seltsam kindliches Schluchzen, "die Buße ist so groß, so schwer, so viele, so viele ..." Während ihr den eigentümlichen Worten des Vampirs lauscht, kommen zwei der Vampirjünger herbei. Sie reden bemühend auf ihren Meister und Schutzbefohlenen ein und bedeuten ihm, ihnen die Treppe hinauf zu folgen.

Eine der verummten Gestalten wirft die Kapuze zurück, und ihr erkennt eine schöne, etwa dreißigjährige Frau, die euch ernst und besorgt ansieht. "Aus welchem Anlaß stört ihr die Ruhe dieser Gmft, Fremde? Grangor windet sich in Qual und Schmerz, das Madamal bescheint die Stätte eines ungeheuren Frevels, was also wünscht ihr von einem, der dem Greuel zu entkommen sucht?"

Meisterinformationen

Lassen Sie uns noch einmal kurz rekapitulieren, was Ihre Helden, wenn sie gut aufgepaßt haben, bislang über die bedrohliche Wesenheit, die Grangor terrorisiert, in Erfahrung gebracht haben:

- Der Widersacher der Helden ist eine unheimliche Wesenheit aus der Anderswelt, der man mit irdischen (also auch mit "gewöhnlichen" magischen) Waffen nichts anhaben kann.
- Ein Zeichen, daß es dem Dämon gelungen ist, einen Zugang zu dieser Sphäre zu finden (nämlich durch die eingangs beschriebene Beschwömnng), ist das Madamal, das in ein widernatürliches grünliches Licht getaucht ist.

- Der Wahnsinn, der die Stadt heimsucht, kommt im Gefolge des Dämons, er verbreitet sich wahrscheinlich durch das Trinkwasser, wie weiland in Thingeren beschrieben.

Wie aber vermögen die Helden ihrem schier übermächtigen Widersacher beizukommen?

Die Lösung des Rätsels liegt in jenem Raum zwischen Leben und Tod, den "keines Sterblichen Fuß erreicht", dort muß das zu finden sein, das die Helden als Waffe gegen das unheimliche Geschöpf benutzen können.

Wie aber gelangt man dort hin? Nun, selbst für erfahrene Magier bedeutet eine Astralreise einen zeit- und **kräfte**-raubenden Aufwand, der zudem mit großen Gefahren verbunden ist. Zudem, die Schwelle zum Reiche Borons, die in der Quelle ausdrücklich als **Ort** genannt ist, wo das "Heil" zu finden ist, ist für einen gewöhnlichen Magus tabu, kaum je hat man davon gehört, daß es einem solchen gelungen ist, diese Grenze zu überschreiten.

Allein der eigene Tod kann einen an die Schwelle zu Borons Hallen bringen, doch wem von den Helden steht schon der Sinn nach einer Reise ohne Wiederkehr? Und wenn, was würde es schon helfen? So gelangten sie nie an das gesuchte Artefakt.

Allein, der alte Vampir, Lucianus, bietet einen Weg, diese Reise zu machen, und sich gar in der Hoffnung wiegen zu dürfen, einigermaßen wohlbehalten von dort zurückzukehren.

Falls sich einer der Helden bereiterklärt, sich von Lucianus beißen zu lassen und sich auf diese Weise allmählich - so allmählich wie das Blut aus den Halswunden des wage-mutigen Reisenden rinnt - dem Totenreich zu nähern, für eine kurze Spanne auf der magischen Grenze zwischen Leben und Tod zu weilen und Gelegenheit zu finden, in diesem Reich zu wandeln und das Artefakt zu suchen, so ist dies ein gefahrvoller Weg, wohl der gefährlichste, den eine sterbliche Seele gehen kann, muß sich der betreffende Held doch voll und ganz dem Vampir anvertrauen, denn allein dessen Selbstbeherrschung obliegt es, den Helden auf dem schmalen Grat zwischen Tod und Leben zu führen. Läßt sich der Vampir jedoch vom Blutdurst hinreißen, ist es um den armen Heroen geschehen, und er findet sich unversehens in Borons dunklen Hallen und nicht vor ihnen wieder, geschweige denn, daß er **darauf** hoffen darf, jemals wieder **Praios'** hellen Tag zu schauen.

Am besten geeignet für eine solche Reise ist gewißlich ein Charakter, der sich auf dem Gebiete der Astralreisen in gewisser Weise auskennt - ein Magus also. Aber auch ein Geweihter mag die nötige Kraft durch seinen Glauben finden, sich in der fremdartigen Sphäre der Anderswelt zurechtzufinden. Kaum geeignet sind solche Helden, die noch nie oder nur wenig mit Magie zu tun gehabt haben, ihnen würde die Fremdartigkeit der Anderswelt einen solchen Schock versetzen, daß sie sich unweigerlich dort verirren würden, auf ewig.

Sollte sich partout kein passender Charakter in Ihrer **Heldengruppe** befinden, oder sträuben die Herrschaften sich beharrlich, mag Apolda die Rolle der Reisenden übernehmen. Wir wollen Ihnen anraten, zu dieser Lösung nur im Notfall zu greifen, entgegen Ihnen und den Spielern doch ansonsten wichtige Passagen des Abenteuers.

Hat sich einer der Helden durchgemngen - die Getreuen des Vampirs werden ihm freilich nachdrücklich abraten, zu groß erscheint ihnen die Gefahr, zwar nicht, weil sie einen Fehler des Vampirs befürchten, sondern vielmehr, weil sie

die Gefahren der Anderswelt fürchten -, heißt es, auch Lucianus von diesem wagemutigen Plan zu überzeugen. Der Vampir sträubt sich zunächst gegen dieses Vorhaben. Mit weinerlicher Stimme erklärter, daß er ein großer Sünder sei und die Lust nach dem süßen Blutes nicht zu kontrollieren vermöge. Getreu den Erkenntnissen der von den Helden in der Magierakademie gefundenen alten Dokumentescheint Lucianus zu bezweifeln, daß er sich während des Bisses nicht "vergißt" und den Helden so unbeabsichtigt umbringt. Doch schließlich stimmt Lucianus dem verwegenen Plan zu.

Wer sich in Gefahr begibt ...

Allgemeine Informationen:

Unter dem feierlichen Singsang der Getreuen des Vampirs wird ein schwarzes Tuch in der Wandnische vor dem Sarg ausgebreitet und der Held dorthin geleitet. Inbrünstige Segenswünsche begleiten den Wagemutigen zu seiner Lagerstatt. Apolda reicht ihm ein Amulett ihres Gebieters, ihm zum Schutze, dann bedeutet sie ihm, sich auf dem Laken niederzulassen.

Nun treten alle zur Seite und machen Platz für Lucianus, der sich dem Liegenden langsam nähert...

Meisterinformationen:

Nun kommt eine besondere Aufgabe auf Sie zu, die Ihre Fähigkeiten als Meister in großem Maße fordert. Das Abenteuer teilt sich nun in zwei Handlungsstränge, die Sie nacheinander oder im Wechsel gestalten können. Wir möchten Ihnen anempfehlen, dem "Reisenden" seine Erlebnisse in einem anderen Raum als dem Spielzimmer zu offenbaren, so bleiben sie den anderen Spielern zunächst verborgen. Auch mögen sie auf diese Weise bis zum Schluß nicht zu errahnen, ob ihr Kamerad die gefährvolle Reise unbeschadet übersteht, oder ob er tatsächlich in das dunkle Totenreich abbefohlen wurde ...

Den den Vampirbiß erwartenden Held wollen wir fürderhin als Held A bezeichnen, für ihn spielrelevante Stellen sind entsprechend betitelt. Für die Gruppe folgen Sie den Beschreibungen, die mit Gruppe B gekennzeichnet sind.

Bemühen Sie sich, die geschilderten Ereignisse einigermaßen gleichzeitig stattfinden zu lassen, nur so kann es gelingen, die nun folgenden turbulenten und ereignisreichen Geschehnisse adäquat zu vermitteln.

Held A /Allgemeine Informationen:

Auf dem dünnen Tuch liegend, verfolgst du, wie der Vampir sich dir nähert und sich neben dich kniet. Er beugt sich über dich, du verspürst seinen heißen Atem, der dir für einen Moment die Kehle zuschnürt. Die grünen Augen des Vampirs sind unverwandt auf dich gerichtet, du spürst, wie sie dich gefangen nehmen, wie du in ihnen versinkst ...

Langsam wie eine Spinne, die ihre Beute belauert, beugt sich Lucianus über dich. Du fühlst seine langen, dünnen Finger auf

deinem Arm, und ein Gefühl von Übelkeit durchströmt deinen Körper, der unwillkürlich zu zittern beginnt. Als sich der Vampir tiefer zu dir herabbeugt, streift ein Hauch von Verwesung dein Gesicht, so daß du dich rasch aufrichten möchtest. Aber da sind diese großen grünen Augen, die dich unbarmherzig anstarren und die dir alle Kraft zu rauben scheinen. Du merkst, wie alle Anspannung aus Deinem Körper flutet, dumpf dröhnt dir der eigene Herzschlag in den Ohren, und für einen Moment wirst du des strömenden Blutes in deinen Adern gewahr, wie es kraftvoll durch deinen Körper jagt, ihn mit Lebenskraft erfüllt.

Ein Nebel wallt um dich herum, der die Umgebung bedeckt und in dem du nur noch diese großen, grünen Augen zu erkennen vermagst. Alles andere, der Raum, deine Freunde, dein eigener Körper gar, scheinen unsichtbar zu sein. Einzig der Vampir erfüllt dein Bewußtsein. Ein wohlbekanntes, heiseres Flüstern hallt in deinem Kopf, und plötzlich spürst du keine Angst mehr - im Gegenteil, ein dir vollkommen unbekanntes Verlangen steigt in dir auf, eine Art verderbter Lust, so daß du dich auf dem Lager hin- und herwindest. Die grünen Augen sind jetzt ganz nah, das Flüstern wird drängender und intensiver, heiße Wellen durchfluten deinen Körper. In höchster Erwartung spürst du einen stechenden Schmerz am Hals, der dich aufstöhnen läßt, ganz kurz nur - dann durchströmt ein Gefühl tiefster Wollust deine Glieder, wie du es zuvor noch nie gekannt hast. Du hörst dich selber tief seufzen, dann blickst du wieder in die smaragdgrünen Augen des Vampirs, der jetzt unmittelbar über dir zu schweben scheint. Die Augen werden größer und größer, scheinen sich zu öffnen wie pulsierende Tore zu einer fremden Welt. Dein Herzschlag wird so laut, daß er Trommeln gleich durch deinen Kopf pocht, und du empfindest das Strömen deines Blutes wie ein körperliches Gefühl. Du merkst, wie du dich aus deinem Leib zu lösen beginnst, federleicht wirst und unter lustvollem Stöhnen in diese grünen Augen eindringst.

Gruppe B /Allgemeine Informationen:

Mit durchaus gemischten Gefühlen beobachtet ihr, wie Lucianus langsam auf A. zugleitet und sich über ihn beugt. Eine ganze Weile verharren die beiden in völliger Bewegungslosigkeit, dann nähert sich das fahle Antlitz des Vampirs dem eures Gefährten, verharrt einen Augenblick, so, als halte er eine Art unhörbarer Zwiesprache mit ihm. Einige Lidschläge mag dies währen, dann leckt sich der Vampir über die Lippen, worauf sich seine Jünger, die Häupter verhüllend, abwenden. Kurz wendet euch Lucianus das Antlitz zu, seine langen weißen Zähne glänzen wie Dolche im Fackelschein, dann folgt eine blitzschnelle Bewegung des Vampirs: Lucianus hat sich tief über den Hals eures Kameraden gebeugt, blitzschnell beißt er zu. Auf seinen Zügen malen sich höchste Erregung und tiefe Abscheu in schnellem Wechsel ab. Der Körper eures Gefährten bewegt sich wild hin und her, so, als habe er schwere Träume. Ein dünner Blutfaden rinnt vom Hals des Freundes auf das schwarze Tuch, auf dem er liegt, wie der Strahl in einer Sanduhr. Die linke Hand des Vampirs umklammert seinen Kopf, die rechte liegt wie eine große, weiße

Spinne auf der Brust des Gefährten. Wie aus weiter Feme hört ihr Apolda flüstern: "Jetzt tritt er ein vor das Portal Borons! Lasset uns beten für eine gesegnete **Wiederkehr!**"

Held A /Allgemeine Informationen:

Das laute Pochen deines Herzens wird schwächer und langsam von einem an Kraft gewinnenden Rauschen übertönt, das dich an den Klang des Meeres erinnert. Du fühlst dich sehr seltsam, zwar spürst du deine Gliedmaßen wie zuvor, doch scheinen sie schwer und kaum beweglich zu sein - wie manchmal, wenn man schwer träumt. Gleichzeitig hast du ein Gefühl, als schwebtest du federleicht über ungeheure **Abgründe**, die du zwar nicht siehst, die deine merkwürdig **geschärften** Sinne jedoch zu erahnen scheinen. Ein Schwindel packt dich, und du beginnst zu **trudeln**, doch da fühlst du eine seltsame Kraft, so, als ziehe dich eine mysteriöse Energie weiter und weiter. Du rast schneller und schneller dahin ...

Plötzlich stoppt dein Flug, der Nebel weicht und löst sich auf. Mit einem Mal merkst du, daß du in einer tiefschwarzen Dunkelheit, aber auf festem Grunde stehst. Das Gefühl zu träumen ist jetzt sehr stark, und wie im Traum hast du das Gefühl, dich nur sehr schwer und langsam bewegen zu können. Ein eisiger Wind faucht aus unbekannten Femen heran, und deine Augen meinen in der Finsternis einen schwachen, weit entfernten Lichtschein zu sehen.

Gruppe B /Allgemeine Informationen:

Das abstoßende Ritual dauert nun schon eine ganze Zeit, und langsam werdet ihr unruhig, denn immer mehr Blut rinnt langsam auf das Tuch, während der regungslos daliegende Freund ab und zu ein schwaches Röcheln hören läßt, das äußerst ungesund klingt. Doch Apolda, die inzwischen zu euch getreten ist, schüttelt besänftigend den Kopf und flüstert: "Wir müssen ihm vertrauen, wir müssen! Haltet aus, bald ist es vollbracht, aber niemand darf den Kreis stören ... Beide sind nun allein in der Ewigkeit, und es ist uns verwehrt in die Gemeinschaft einzudringen, ja, es ist gar gefährlich. Für ihn wie auch für den Vampir."

Meisterinformationen:

Gestalten Sie diese Szene getrost so, daß die Helden mehrmals glauben, der Vampir verlöre seine Beherrschung und ihrem Gefährten ginge es ans Leben. Allerdings sollte es nicht so weit kommen, daß einer der Helden Lucianus angreift.

Held A /Allgemeine Informationen:

Das ferne Leuchten, auf das du dich zubewegst, gewinnt an Kontur und beglänzt eine unglaubliche Szenerie, die du jetzt, da du immer näher gleitest, in ihrer Gänze zu überblicken vermagst. In einiger Entfernung vermeinst du ein titanisches Portal zu erkennen, von dessen goldenen Verzierungen ein unirdisches Licht ausströmt. Dieses Portal scheint in der Luft zu schweben, riesig und ehern, wie keines Menschen Hand es jemals schaffen könnte. Vor der Pforte bewegt sich, wie das Strömen eines großen Flusses, eine endlos lange Prozession

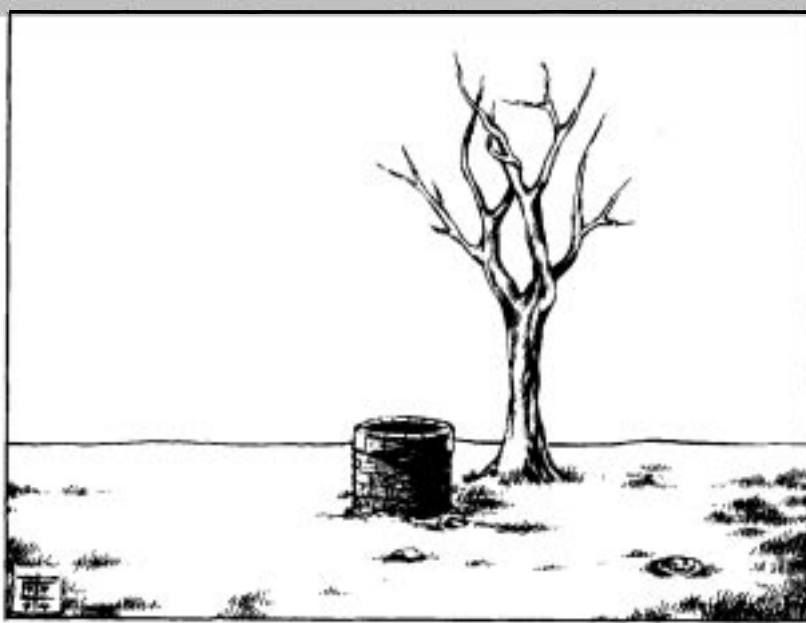
seltsamer grauer Schemen, die entfernt an menschliche Körper erinnern. Langegezogenes Klagen ist zu hören, Weinen und Jammern, und dir wird schlagartig bewußt, daß du dich am Eingang zu Borons Hallen befindest, in die die Seelen aller Verstorbenen einziehen.

Mit wachsendem Entsetzen merkst du, daß dein Ich durch die Pforte gezogen zu werden droht, in die dunklen Hallen Borons und damit in den gewissen Tod. Du versuchst zu schreien: "Nein, meine Zeit ist noch nicht gekommen!", doch kein Laut dringt über deine Lippen. Immer näher kommt die grausige Öffnung, bald gähnt sie wie ein kosmischer Schlund. Da dringt plötzlich eine neue Kraft in deine benebelten Sinne, eine starke, übermächtige, ja göttliche Präsenz, die deinen Sturz abmpt enden läßt, so als seiest du an eine unsichtbare Mauer gestoßen. Du fühlst die Aura einer übermächtigen, aber keineswegs feindseligen Macht, die dich langsam, aber unaufhaltsam wieder von der entsetzlichen Öffnung fort treibt. Erleichtert registrierst du, daß dein Ich langsam wieder in die entgegengesetzte Richtung treibt. In der schwarzen Unendlichkeit ist nichts zu erkennen, und das schreckliche Wehklagen wird von dem Fauchen des eiskalten Windes übertönt, der an deinen Haaren und Gliedern zerrt. Weit in der Feme bemerkst du einen neuen Schein, ein bläuliches Leuchten wie eine **Kerzenflamme** in der Nacht. Etwas, das dir aber keine Angst macht, hat dich an der Hand genommen, und ihr beide schwebt auf das Flimmern zu. Nach einer scheinbaren Ewigkeit erkennst du einen leuchtenden Kreis, hinter dem die verzerrte Silhouette eines Baumes in die Schwärze ragt. Je näher du und dein gestaltloser Begleiter kommen, desto klarer wird das Bildeines steinernen **Brunnens**, dessen stilles Wasser in einem überweltlichen Blau erstrahlt.

Meisterinformationen:

Dies ist der Ort, der in den Papieren der Magierakademie erwähnt worden ist, der **Bmnnen**, hinter dem die Lebensesche wächst. Von wem dieser **Bmnnen** angelegt wurde und zu welchem Zwecke, das wissen die Götter allein. Vielleicht entstand er in der Nacht des kosmischen Kampfes der göttlichen Geschwister um die Macht auf **Dere**? Der **Brunnen** aber ist eine Art Pforte von der Sphäre der Anderswelt, in der der Held gerade weilt, zu seinem angestammten Element, der Sphäre **Deres**. Blickt man auf die spiegelnde Wasseroberfläche, so erkennt man das verzerrte Bild **sonnenbeschienener Wälder und Fluren**, einer dem Helden wohlvertraute Landschaft. Das Licht aber, das wie ein Kegel aus dem Brunnen emporsteigt, ist das Licht des **Praios'** und Verlockung und Verhöhnung zugleich für alle jene, die verloren in der ewigen Dunkelheit dieses Raumes schmachten. Denn jene, die vor Borons Augen keine Gnade finden, sie müssen auf ewig in vollkommener Einsamkeit in den kalten und finsternen Einöden vor Borons Reich ausharren, den Dämonen und bösen Geistern eine leichte Beute, bis daß sich einer der Götter ihrer erbarmt.

Von dem **Bmnnen** geht eine Wärme aus, die den eisigen Winden trotzt, und man kann nur mutmaßen, welche Kreaturen, wie magisch angezogen, vor dem **Bmnnen** hocken



und sehnsuchtsvoll und zornig auf die Hierwelt starren. Das Wasser zeigt immer die Dinge der Hierwelt, die der Schauende am meisten und schmerzlichsten begehrt, wie Erinnerungen und Wünsche. So mag der Held die Stätte seiner Kindheit erblicken oder den Raum, in dem sich seine Gefährten befinden.

Der Baum entstand aus einem Samen, den ein unbekannter Gott einst von der Welt hierherbrachte, und er verkörpert den Sieg des Lebens über den Tod. Dies ist die Lösung des Rätsels, ein Stab, gemacht aus diesem geheiligten Holz ist die Waffe gegen die Geißel Grangors, den schrecklichen Dämon. Der Held muß also beherzt einen schlanken Zweig abzubrechen versuchen. Zum Glück für den Helden liegt der Brunnen verlassen in der tosenden Dunkelheit da, so daß er sich ungestört nähern kann.

Held A /Allgemeine Informationen:

Ein Flüstern in deinen Gedanken ermutigt dich, näherzutreten und am Rande des Brunnens innezuhalten. Du riskierst einen Blick auf die **Wasseroberfläche**, prallst aber entsetzt zurück: Die unendliche Tiefe des Wassers macht dich schwindeln. Allerdings vermeinst du für einen Lidschlag, dein Heimatdorf in den blauen Fluten erkennen zu können, doch als du angestrengter hineinspähist, ist der Umriß auch schon verblaßt. Tiefe Traurigkeit erfüllt dich, und ein Sehnen erhebt sich in deiner Brust, voll schmerzlicher Süße und stiller Wehmut. Aber ein fernes Flüstern tröstet dich, und du vernimmst die Worte: "Der Baum, der Baum!"

Entschlossen nimmst du deine ganze Kraft zusammen und packst einen der dünneren Äste.

Gruppe B /Allgemeine Informationen:

Plötzlich dringt wildes Kampfgeschrei an eure Ohren. Zu eurem Schrecken müßt ihr mitansehen, wie eine Gruppe von Kriegerern in weißen Kutten in den Raum über euch drängt. Mit gezückten Schwertern hetzten sie die Treppe hinab, ihren

entschlossenen Mienen ist anzusehen, daß sie euch nichts Gutes wollen.

Gruppe B /Spezielle Informationen:

Der Anführer der Ritter ist euch wohl bekannt: Talwan, der wie ein Rasender auf euch **zurennt**, wobei er seine Leute mit Schlachtrufen "für den leuchtenden **Herrn!** Ehre sei Praios!" anfeuert. Waffen blitzen auf, und ein **Vampirjünger**, der sich der heranstürmenden Horde mutig in den Weg wirft, fällt unter den Hieben der **Tempelkrieger**.

Talwans Stimme hallt schaurig von den Wänden wider: "Verdammte Brut! Endlich habe ich euch! Tod den Blutsaugern und ihren Helfern!" Ein vielstimmiges "Tod! Tod!" antwortet ihm. Bevor ihr euch gefangen habt, sind vier von ihnen auch schon heran.

Held A /Meisterinformationen:

Just im Moment, da sich Talwan auf Lucianus stürzt, wird dieser aus seiner Trance gerissen und die Gedankenverbindung zu dem unglücklichen Helden A reißt unvermittelt ab! Nun ist er ganz auf sich gestellt!

Meisterinformationen:

Es hat sich für Talwan ausgezahlt, die Helden geduldig beschatten zu lassen; sie haben ihn in das Versteck eines Vampirs geführt! Bei Talwan sind über ein Dutzend **Männer** des Ordens vom Bannstrahl, zum Glück für die Helden größtenteils ungeübt in den Waffenfertigkeiten, doch macht sie ihr fanatischer Wahn zu gefährlichen Gegnern. Auch befinden sich vier wohlgeübte Ritter vom Bannstrahl unter den Angreifern, äußerst ernstzunehmende Gegner.

Den Helden gereicht es zum Vorteil, daß die Angreifer nur nach und nach in den Keller vordringen können. Auch ist er so eng, daß die langen Schwerter der Templer kaum ihre volle Wirkung zeigen können. Helden mit kurzen Stichwaffen genießen hier eindeutigen Vorteil, da man sich in dem engen und niedrigen Gewölbe kaum regen kann, geschweige denn zu einem mächtigen Hieb ausholen.

Talwans Bestreben geht dahin, den Helden geschickt auszuweichen und Lucianus der Garaus zu machen. Zu diesem Behufe hält er einen silbernen Dolch in seinem **Ärmelaufschlag** bereit. Dringlichste Aufgabe der Helden wiederum ist es, eben diese Attacke zu verhindern.

Sollte der Vampir sterben - und in diesem Moment, da er sich während des Bisses in tiefer Trance befindet, ist er zutiefst verwundbar -, ist Held A. unweigerlich in der Anderswelt verloren!

Die Werte der Templer:

Ungeübte Kämpen (Laienbrüder, 6. Stufe, 8 an der Zahl):
MU 14, LE 50, AT/PA 13/11, RS 3 (Kettenhemd), **TP 1W+4** (Kriegskeule), **AU 65, MR 6**

Tempelritter (Krieger der 10. Stufe, ~~zero~~ 4):

MU 16; LE 70; AT/PA 15/15; RS 4 (Kettenmantel u. Unterwams); TP 1W+5 (Breitschwert); AU 85; MR 9

Talwans Werte finden Sie auf Seite 34 oben. Auch für diesen Kampf gilt, daß jegliche Zauberfertigungsprobe durch Talwans Praiosamulett erschwert ist.

Held A /Allgemeine Informationen:

Im Augenblick, da du den Zweig abbrichst, erhebt sich rings um dich ein vielstimmiges Kreischen und Fauchen, und du hast das Gefühl, als belebe sich die Finsternis mit ungeheuerlichen Wesen, die auf dich zueilen. Du wendest dich um, die geheimnisvollertröstende Gegenwart deines Führers zu erreichen, aber auf einmal wird dir mit erschreckender Deutlichkeit bewußt, daß du allein in der Dunkelheit stehst. Ein ungeheures Gefühl der Verlassenheit befallt dich, und du hörst deine Stimme in ein gurgelndes Wehklagen ausbrechen. Von namenlosem Entsetzen geschüttelt, sinkst du in dich zusammen.

Urplötzlich packt eine Klaue mit stahlhartem Griff dein linkes Bein, in der undurchdringlichen Finsternis aber ist es dir unmöglich, deinen Angreifer zu erkennen. Panisch versuchst du, dich aus der Umklammerung zu befreien. Etwas ekelhaft Feuchtes streift dein Genick, deine Schreie gehen in einem widerwärtigen Schaben und Klicken unter, das von allen Seiten auf dich einstürmt. Die namenlosen Geschöpfe der Zwischenwelt, verdammte und verfluchte Wesen, böse Geister, Dämonen und von den Zwölfen verdammte Seelen, haben dich in ihrer Gewalt!

Flehentlich wendest du dich an deine Götter, dir in deiner Not zu helfen. Plötzlich **erglimmt** unmittelbar hinter dir ein rötliches Licht, und du hörst die Stimme eines alten Mannes. Er stimmt einen monotonen Singsang **an**, der, mal lauter, mal leiser, auf- und abebbt. Als du dich umwendest, erblickst du zu deiner Verwunderung einen blassen rötlichen Schimmer. Undeutlich vermagst du die verschwommene Gestalt eines alten Magiers zu erkennen, der mit zur Beschwörung erhobenen Händen neben dir steht.

Das Fauchen um dich verändert sich zu einem schmerzvollen Heulen, das dich fast wahnsinnig macht, aber einen Lidschlag später bemerkst du, wie sich der Griff um dein Bein lockert, schließlich ganz nachläßt. Du bist frei. Die Gestalt neben dir scheint in einem schweren Kampf zu liegen, sie windet und beugt sich wie unter großen Schmerzen, stemmt sich gegen eine unsichtbare Macht.

Unvermittelt vernimmst du in deinem Geiste einen schrillen Ruf: "In den Brunnen! Um der Götter willen spring in den Brunnen - schnell, ich kann sie nicht mehr lange zurückhalten!"

Mit letzter Willenskraft vermagst du deine Lethargie zu überwinden, springst über den Rand des Borns und hinein in das eiskalte Wasser. In diesem Augenblick hörst du noch die Stimme des Magiers, der dir so unerwartet zu Hilfe eilte, da jede Rettung fern schien: "Ich habe gebüßt - ich habe gebüßt! Frei, frei!!"

Meisterinformationen:

Ahnen Sie, wer der Retter ist? Es handelt sich um den unglücklichen Magier aus der Eingangssequenz, der, als seine Scholarin den Dämon unbeabsichtigt einließ, zu Tode kam. Seitdem mußte seine arme Seele unheiligen und trostlosen Dunkel der Zwischenwelt verharren, - ähnlich wie der Vampir Lucianus - verdammt zu ewiger Sühne, durch die Schuld, die er durch seinen Leichtsinn auf sich geladen hatte. Welch Glück für Ihren Helden, daß die Seele des Magus **just** in diesem Moment der Bedrängnis zur Stelle war ..!

Held A /Allgemeine Informationen:

Du stürzt schreiend durch schwindelnde Tiefen kosmischer Ausmaße, während des Fluges grinsen dich unsagbare Fratzen an, und du bekommst keine Luft mehr, so daß du das **Bewußtsein** verlierst.

Als du wieder zu dir kommst, fühlst du dich matt und zerschlagen, aber deine Hände umkrampfen ein warmes Stück Holz. Endlich vermagst du auch wieder Geräusche zu vernehmen, Schreie und das Klingen von Schwertern dringen **an** dein Ohr.

Meisterinformationen:

Es sollte den Helden letztendlich gelingen, über die Angreifer zu obsiegen. Sobald sich herauskristallisiert, daß die Praiosstreiter zu unterliegen drohen, befiehlt Talwan hastig den Rückzug. Dies mag nicht seine Stunde gewesen sein, doch es wird sich eine neuerliche Gelegenheit bieten, dem Übel den Garaus zu machen.

Nun aber ist das Versteck des alten Vampirs nicht länger sicher. In ihrer Verzweiflung schlägt Apolda zunächst vor, sich in den Borontempel zurückzuziehen, der sicherste Ort, der ihr in diesem Moment in den Sinn kommt, um dort zu Atem zu kommen und neue Pläne zu schmieden. Lucianus jedoch winkt ab, er hat andere Pläne. Ohne sich noch einmal umzuwenden, gleitet der Vampir geschmeidig die Treppe hinan, die Helden und seine Gefolgsleute zurücklassend.

Die Helden aber sollten das Angebot Apoldas annehmen, A. bedarf nach seinem Abenteuer dringlich der Ruhe, er ist bleich und schwach, und es scheint, als hätten ihn seine Lebensgeister fast verlassen (Von seiner ursprünglichen Lebensenergie ist ihm nach der Reise nur noch ein Viertel verblieben; W6 Punkte der LE sind permanent verloren). Zu eurem Befremden bemerken ihr graue Strähnen in seinen Locken. Seine Hände sind blutig, dort wo er den Stab berührt hat, und es kostet Kraft, den Griff seiner Finger zu lösen. Jeder, der den Stab - ein mächtiges Artefakt aus der Anderswelt - mit bloßer Hand berührt, erleidet 1W6 SP, .

Eine überweltliche Waffe

Allgemeine Informationen:

Gern nehmt ihr das Angebot Apoldas an, diese Katakomben mit einem Gelaß im Borontempel zu vertauschen. Euer Weg

führt euch erneut durch die endlos langen Röhren und Gänge, dann besteigt ihr ein Boot und benutzt die Kanäle.

Meisterinformationen:

Angesichts A.'s offenkundiger Schwäche ist es anzuraten, daß ein magiekundiger Held ihm neue Lebenskraft spendet. Auch danach noch fühlt sich der Held schwach und wie zerschlagen, für den Rest des Abenteurers sind seine AT/PA-Werte um 5 Punkte verringert.

Sollte sich kein Held in der Runde befinden, der A. auf magische Weise zu heilen vermag, nimmt sich Apolda seiner an, sobald sie den Borontempel erreicht hat und verabreicht ihm einen kräftigen Heiltrank (3W6 LP).

Allgemeine Informationen:

Unbehelligt erreicht ihr den Borontempel, wo euch Apolda in ein mhiges Gelaß führt. Dort könnt ihr zunächst einmal verschnauften und euch über euer weiteres Vorgehen beraten. Kaum daß ihr euch auf den weichen Kissen niedergelassen habt, als A. in einen tiefen Schlummer fällt, aus dem niemand ihn so leicht zu erwecken vermag. Erst am nächsten Morgen erwacht er wieder, sichtlich gestärkt.

Meisterinformationen:

Erlauben Sie dem Helden, wenn nötig, für diese Nacht doppelte Regeneration: ein Geschenk Borons, in dessen Haus sie weilen.

Das Holzstück, das der Held aus der Anderswelt mit sich gebracht hat, ist von einer seltsamen, unirdischen Beschaffenheit. Es handelt sich um ein etwa armlanges Stück Holz, dessen Rinde warm glüht und mit **Runen** bedeckt ist, die kein Sterblicher zu entziffern vermag.

Der Stecken ist ungewöhnlich leicht, aber selbst mit größter Mühe läßt sich der fingerdicke Zweig nicht biegen noch brechen.

Apolda bittet die Helden, ihr den Stecken zu übergeben, sie wolle Sorge dafür tragen, daß er entsprechend präpariert werde. Sorgfältig schlägt sie den magischen Stab in ein Tuch, bevor sie ihn an sich **nimmt**. Erst am nächsten Morgen kehrt sie zurück.

Die Helden können den Rest der Nacht und den kommenden Tag sicher im Borontempel verbringen und sich auf die kommende Nacht, die Nacht der Entscheidung, vorbereiten.

Die Nacht der Entscheidung (der 8. Rahja)

Allgemeine Informationen:

Etwa um die höchste Praiosstunde kehrt Apolda in den Tempel zurück. Sie überreicht euch den Stab, der nun vorne angespitzt ist und bis auf die Spitze mit einem Lederriemen umwickelt ist, so daß man ihn nunmehr ohne Gefahr berühren kann.

Spezielle Informationen:

Apolda ist unter keinen Umständen bereit, den Helden zu verraten, was sie mit dem Stab angestellt hat, noch, wie es ihr gelungen ist, das widerstandsfähige Holz zu bearbeiten.

Apolda ermahnt die Gruppe, keines Menschen Leib mit der Waffe zu verletzen, niemand könne sich die Folgen ausmalen, wenn das unirdische Holz das Herzblut eines Menschen berühre. Wenn es den Helden aber gelinge, den "Gast" damit zu durchbohren, so sei er gezwungen, in seine Sphäre zurückzukehren, so habe es ihr Lucianus versichert.

Mit einem ernsten Blick mustert Apolda den Helden A., dann erklärt sie in feierlichem Ton: "Dadurch, daß er/sie die Anderswelt erblickte und sich der Gegenwart unseres Gottes bewußt wurde, ist sein/ihr Blick geschärft für alle Vorgänge, die in Verbindung mit dieser Dimension stehen. Er/sie soll euer Auge sein, als erster wird er/sie den "Gast" in seiner Gestalt erblicken und seine Bewegungen wahrnehmen, während ihr nur das sehen könnt, was die äußere Hülle des dämonischen Wesens ausmacht. Da er jetzt schon länger auf **Dere** weilt, hat er an Kraft gewonnen, jedes seiner Opfer stärkt seine Macht und festigt seinen Schritt. Wir müssen ihn unbedingt heute angreifen, oder Grangor versinkt in einem

Bluttausch, wie ihn Aventurien noch nie zuvor erdulden mußte. Ich werde euch begleiten - nur Mut! Alle guten Kräfte sind auf unserer Seite, und wenn wir von der Hand des "Gastes" sterben, so bin ich gewiß, daß der Totengott sich milde zeigt und uns in seine Hallen führt und wir nicht fluchbeladen in der Zwischenwelt verharren müssen!" Diese "tröstlichen" Worte hört ihr wohl, allein ...

Es war eine rauschende Ballnacht...

Allgemeine Informationen:

Ihr macht euch bereit, den Tempel zu verlassen, um Eure gefährliche Mission zu beginnen. Apolda schließt sich euch an, das Gesicht unter einer schwarzen Kapuze verborgen.

Es ist der 8. Rahja, Tag der tausend Masken, der höchste Feiertag des Grangorer Festes. an dem sich unter normalen Umständen die Maskierten zu langen Prozessionen vereinigen, im Fackelschein durch die Stadt ziehen, um sich schließlich auf dem großen Platz zu übermütigem Treiben und Tanzen zu versammeln. Und in der Tat sind fast alle der Leute, die euch begegnen, in lange, schwarze Gewänder gehüllt, das Haupt von einer hölzernen Maske bedeckt, die die zu einer Karikatur verzerrten Züge des Patriziers trägt. Die schwüle Dunkelheit liegt wie ein alles erstickendes Tuch über der Stadt, und das blaßgrüne Madamal ist zu eurem nicht geringen Erstaunen von einer blutroten Aura umgeben, die die Gassen in ein ungesundes, **purpurnes** Licht taucht.

In den Straßen herrscht drangvolle Enge. Mehr als einmal

werdet ihr von einer Menge mitgerissen und durch die Straßen gespült. kaum könnt ihr den Zusammenhalt der **Gruppe** wahren. Das wogende Getümmel schwimmt vor euren Augen bald zu einer auf euch einstürzenden Flut von Bildern: wehende schwarze Gewänder, die grinsenden Holzmasken, sich in wildem Tanze drehende Gestalten und Figuren, hoch gereckte bunte Narrenpuppen, das alles unter dem ohrenbetäubenden Gerassel unzähliger Schellen und Klappern, begleitet von quäkenden Flöten und tief hallenden Pauken. Überall brandet irres Gelächter auf, Schreie hängen in der Luft.

Hinter der wogenden Menge **könnt** ihr immer wieder einen Blick auf Gruppen Maskierter werfen, die, mit Fackeln bewaffnet, in Häuser einbrechen. Ihr seht, wie sich mit Dolchen Bewaffnete irre kreischend auf ihre wehrlosen Opfer stürzen und mehr als einmal zucken eure Füße vor Blutlachen auf dem Straßenpflaster zurück. Doch der große Strom, der wie ein Strudel durch die Gassen zieht, reißt euch weg von diesen schrecklichen Szenen. Plötzlich wird der als letzter gehende Held von einer schreienden Gestalt angefallen, die ihn sofort zu Boden reißt. Als ihr eurem Gefährten zu Hilfe kommt, springt die Gestalt auf und steht fauchend vor euch, die Hände zum Angriff erhoben. Zu eurem Entsetzen sind euch die in irrer Wut verzerrten Züge des Mannes irgendwie bekannt - jetzt fällt es euch ein - ihr glaubt in der Wahnsinnsfratze Hafflenbecher zu erkennen. Mit Schaum vor dem Mund geifert euch der Angreifer an, dann springt er den ihm am nächsten stehenden Gefährten an.

Meisterinformationen :

In der Tat ist der bedauernswerte Hafflenbecher ebenfalls von der "Seuche" ergriffen und stellt, da er sich undeutlich an die Helden erinnert, für die **Gruppe** eine ernste Gefahr dar. Sein Angriff zieht sofort eine Reaktion der Umstehenden nach sich, die ganze Menge beginnt sofort, ebenfalls aufeinander einzuschlagen, und es kommt zu einer **Massenschlägerei**, in deren Zentrum sich die Helden befinden. Schildern Sie noch einmal einen wilden Kampf mit unzähligen Angreifern, dem die Helden schließlich mit Mühe und Not entgehen können. Dann aber sollte eine böse Überraschung eintreten, auf die die Helden nicht vorbereitet sind, der so mühsam erkämpfte Stab ist im allgemeinen Gewühl verlorengegangen!

Die Werte der Angreifer (Anzahl beliebig)

MU 15; LE 30; **AT/PA 8/7**; RS 1; TP **1W+I** (Fäuste, Dolche); AU 45; MR 2

Allgemeine Informationen:

Lähmendes Entsetzen überfällt euch, als ihr merkt, daß der Stab aus der Zwischenwelt verlorengegangen ist. Ihr macht euch sofort auf die Suche, ungeachtet der Hiebe und Tritte, die ihr derweil von euren wütenden Angreifern hinnehmen müßt. Der Sog der Menschenmenge ist zu stark, ihr werdet einfach weggerissen, so sehr ihr euch auch gegen den Strom stemmt. Immerhin entkommt ihr auf diese Weise auch dem wüsten

Gerangel, doch ist euch dies nur ein geringer Trost. Als Apolda dessen gewahr wird, was geschehen ist, schlägt sie die Hände vors Gesicht und beginnt laut zu klagen.

Eine derartig heftige Reaktion dieser überaus beherrschten Frau läßt euch die ganze Tragweite des Verlustes erst gewahr werden. Hilflos laßt ihr euch in der Menge mitreißen, mit dem Vorsatz, sobald wie möglich wieder an die Stätte des Kampfes zurückzukehren, um die unersetzliche Waffe **wiederzu**-beschaffen. Inzwischen seid ihr auf dem großen Platz **an**-gelangt, auf dem eine unüberschaubare Mengen von Vermummten in bizarren Reigen hin und her wogt, schaurig beleuchtet vom Flammenschein der an den Platzrändern stehenden Häuser, deren Dächer allesamt brennend in den Himmel ragen. Unter dem Gejohle der Massen bricht gerade der Dachstuhl eines großen Gebäudes am gegenüberliegenden Platze in sich zusammen und stürzt in die aufheulende Gruppe, die sich unmittelbar vor dem Haus befindet. Vor euch lodert ein riesiges Feuer in der Mitte des Platzes, um das die sich an den Händen haltenden Maskierten unter wildem Trommelwirbel tanzen.

Der Lärm ist ohrenbetäubend und macht euch fast taub, aber es gelingt euch schließlich, euch aus dem Strudel zu lösen und in eine Ecke des Platzes zu gelangen, wo es ein wenig ruhiger zugeht.

Meisterinformationen:

Nur mit unverschämtem Glück gelingt es den Helden, den Stab wiederzufinden. Gestatten Sie jedem eine Sinnen-schärfe-Probe +10. Gelingt diese, wird es einer der Helden schaffen, den Stab inmitten des Gewühls zu finden. Eine Gewandheitsprobe +5, dazu 2W6 SP, die er bei seinem Versuch hinnehmen muß, und der Stab ist wieder dort, wo er hingehört, in der Hand der Helden. Allein, sollte dieser Versuch fehlschlagen, keine Bange, noch ist längst nicht alles verloren.

Held A / Allgemeine Informationen:

Plötzlich hast du das Gefühl, als stoße jemand ein eisiges Messer in deine Brust, kaum kannst du noch atmen. Dein Blick irrt über den Platz und bleibt an einer riesigen, die Menge um anderthalb Kopf überragenden Gestalt hängen, die sich etwa dreißig Schritt von euch entfernt auf dem Platz befindet. Langsam wendet sich die Figur um, und wie ein Faustschlag wird dir mit übermächtiger Gewißheit klar, daß der Feind in der Nähe ist. Und richtig - durch alle Menschen hindurch erkennst du den lähmenden Anblick tiefroter Augen, die dich unverwandt anstarren.

Gruppe B / Allgemeine Informationen:

Überrascht erwacht ihr aus eurer Lethargie, als A. einen von euch am **Arm** packt und mit unverständlichem Gegurgel auf die Mitte des Platzes weist. Als ihr seinem ausgestreckten Arm folgt, könnt ihr etwa dreißig Schritt vor euch eine hohe Gestalt sehen, die regungslos in der tobenden Menge verharret. Wie die meisten Umstehenden ist auch sie in einen dunklen Mantel gehüllt.

Die übergroße Holzmaske, die ihr Gesicht verbirgt, erglänzt im Schein des Feuers.

Seltsam ist, daß keiner der Tanzenden irgendwelche Notiz von dem Unbekannten nimmt, ungestört kann sich die unheimliche Kreatur durch das Gewühl bewegen. Auch Apolda wird der Erscheinung gewahr, einen Moment starrt sie sie wie in Trance an, dann entfährt ein Schreckenslaut ihrer Kehle, schützend erhebt sie die Hände vors Gesicht.

Meisterinformationen:

Hier ist es wichtig anzumerken, daß Held A. die Züge des dämonischen Besuchers verschwommen erkennen kann, während Gruppe B nur eine in die Tracht der Grangorer Narren gekleidete Figur sieht. Trotzdem wird den Helden klar, daß es sich um keinen anderen als den "Gast" handeln kann.

Die Kreatur nähert sich, nach all dem Blut, das sie getrunken hat, dem Höhepunkt ihrer Macht. Hat sie sich **anfänglich** nur als undeutlicher Schatten manifestieren können, besitzt sie nun schon die Kraft, sich eine feste Gestalt zu geben. Nicht lange, und der Dämon ist so mächtig geworden, daß keine Macht der Welt, mit Ausnahme der Zwölfe, ihn aus dieser Sphäre noch zu vertreiben vermöchte.

Der Schrecken, den der dämonische Besucher um sich verbreitet, ist so übermächtig, daß sich die Helden kaum rühren können.

Held A / Spezielle Informationen:

Was da näherkommt im Scheine der brennenden Häuser und im Klang einer überschnappenden, nervenquälenden Musik inmitten einer irre gewordenen Menschenmenge - und das wird dir mit einer seltsam anmutenden Gewißheit klar -, bedeutet den Tod für dich und deine Gefährten. Dein Blick **dringt** durch die Maske, und du erblickst eine gesichtslose Fratze, die dich entsetzt aufschreien läßt.

Gleich dem Namenlosen erscheint dir die düstere Gestalt, ohne Antlitz, aber erfüllt von böser, wilder Macht. Der beherrschende Eindruck aber ist der raubtierhafte Blick der blutroten unmenschlichen Augen, der dich fest fixiert und dir alle Kraft zu rauben scheint.

Die Gestalt bewegt sich im Schatten hochauferichteter Schwingen, die dich entfernt an Fledermausflügel erinnern, aber nur als Umriß zu existieren scheinen. Unaufhaltsam gleitet die Kreatur auf euch zu, alles in dir schreit nach Flucht, doch deine Beine scheinen auf dem Platz festgewachsen zu sein.

Gruppe B ¶ Allgemeine Informationen:

Die Gestalt befindet sich nun unmittelbar vor euch, als ihr plötzlich die Gegenwart Lucianus' verspürt; ein schmaler Schatten huscht an euch vorbei, von einem schmerzvollen Stöhnen begleitet, und zu euren Füßen liegt der verloren geglaubte Stab auf dem Pflaster. Im selben Moment hört ihr die Stimme **Talwans** von hinten: "Glaubt ihr Narren, der Gerechtigkeit **Praios**' ernsthaft entkommen zu können? **Wis-** set, nichts entgeht dem wachsamen Auge der Gerechtigkeit!"

Meisterinformationen:

Lucianus erscheint selbstverständlich nur, wenn es den Helden nicht gelungen ist, den Stab wiederzufinden.

Held A ¶ Allgemeine Informationen:

Ein Geruch von Moder und Blut, den du für den Rest deines Lebens nicht mehr vergessen kannst, und der Glanz **zweier** dir seltsam vertrauter grüner Augen reißen dich hoch und erfüllen dich mit einem befremdlichen Gefühl, in dem sich Ekel mit Begierde paart. Direkt vor dir duckt sich Lucianus, den heiligen Stab in den Händen haltend, das Gesicht in großer Qual verzerrt. Es sieht so aus, als könne er den Stecken kaum halten. Da fällt der Stab auch schon klappernd auf das Pflaster, und du kannst sehen, daß die Hände des alten Vampirs mit Brandblasen bedeckt sind. Gleich **darauf** ist die Erscheinung verschwunden und du siehst, wie sich die Gefährten umdrehen und zur Seite springen, als ein paar weiß gekleidete Männer mit blanker Waffe auf sie losgehen. Der Stab aber liegt vor dir im unheiligen Licht des Madamals.

Meisterinformationen:

Nun ist es gekommen, das langerwartete Finale: Die Helden stehen ihrem Widersacher gegenüber, gleichzeitig sehen sie sich mit den verblendeten **Bannstrahlkriegern** konfrontiert. Wir wollen es Ihrer freien meisterlichen Gestaltung überlassen, welchen Verlauf das Finale nimmt. Als Hilfestellung führen wir jedoch einige Varianten auf, die sich möglicherweise ergeben könnten. Einzig in zwei Fällen möchten wir Sie bitten, Ihre meisterliche Freiheit zu beschränken, weder Apolda noch der alte Vampir sollte ein Opfer des Dämons werden. Was mit Talwan und seinen Schergen oder mit den Heldengeschichte, bleibt allerdings **ganz Ihrem** meisterlichen Urteil überlassen.

Finale A:

Talwan und drei seiner Gefolgsleute stürzen sich auf die Charaktere, als Talwan plötzlich innehält. Die Helden beobachten, wie das Praiosamulett am Hals des Geweihten aufglüht und ihn anscheinend in die Richtung des Dämons zu ziehen sucht. "Der Feind - der Feind!" Brüllend stürzt sich der Priester auf die Kreatur, die ihm mit katzenhafter Geschicklichkeit ausweicht und ihn von hinten packt. Gleich **darauf** verkeilen sich die **beiden** ineinander, und Talwan stößt einen Todesschrei aus, als sein Blut in einem schrecklichen Schwall über den Platz spritzt. Dies ist der Moment, da der Bann des Dämon für einen Augenblick von den Helden abfällt, so daß einer von ihnen den Stab ergreifen kann, sich auf die unirdische Kreatur zu stürzen. Selbiger Stich trifft unfehlbar sein Ziel, wie von magischer Hand geleitet, gleitet der Pfahl dem Dämon mitten in die Brust.

Finale B:

Sollte niemand der Helden die obige Gelegenheit als solche erkannt haben, überkommt Held A. eine vom Meister gesteuerte Eingebung: Ohne Rücksicht auf sein eigenes Leben stürzt

er sich in die Arme des Dämons. Dem tapferen Helden allerdings ergeht es bedeutend besser als dem übereifrigen **Bannstrahlpriester**: Es gelingt ihm, blitzschnell den Stab zu ergreifen und dem widerwärtigen Dämon den tödlichen Stich zu versetzen.

Finale C:

Lucianus stürzt sich mit dem Mut der Verzweiflung von hinten auf den Dämon und umklammert ihn, bietet so den Helden Gelegenheit, mit dem Stab zuzustoßen.

Lucianus ist dem Dämon an Schnelligkeit in etwa gewachsen, doch sind seine körperlichen wie mentalen Kräfte deutlich geringer, er vermag den Dämon nur für wenige Lidschläge festzuhalten.

Selbstverständlich ist auch eine Kombination aller drei Möglichkeiten denkbar. Oder auch ... Wir vertrauen auf Ihre meisterliche Phantasie und den Einfallsreichtum Ihrer Helden.

Die Werte des Dämons:

Wir ersparen es uns, für eine Kreatur solcher Machtfülle Werte anzugeben, kein Sterblicher könnte es ob dieser nackten Zahlen mit ihm aufnehmen. Nur so viel, der Dämon ist gegen beinahe jeden Zauber immun, schnell wie ein Blitz, stark wie ein Wirbelsturm. listig wie ein ...

Das Ende ...?

Allgemeine Informationen:

Tief dringt der magische Holzstab in das Fleisch der düsteren Gestalt. Überrascht läßt diese ihr Opfer fallen. Ein hoher, dünner Schrei entringt sich der Dämonenkehle und steigt an zu einem überirdischen Crescendo. Augenblicklich verstummt die Musik auf dem Platz, halten die Leute in ihrer Raserei inne. Erschrocken blicken sich die Bürger um, suchen verwirrt nach dem Ursprung des weithin vernehmbaren Lautes. Doch niemand außer euch scheint den Dämon **wahrnehmen** zu können. Wallender, gelblicher Nebel und Blut dringen aus der Wunde des Dämons, er beginnt zu wanken, reckt die Klauen, die jetzt gut erkennbar sind, gen Himmel, als suche er verzweifelt nach einem Halt. Unter großen Qualen windet sich die **üble** Kreatur. **Ihr Leib verformt** sich auf widernatürliche Weise: Die Glieder werden mal länger, mal dünner, dann wieder werden sie zusammengestaucht. Schließlich aber scheint der Kampf vorbei: Eine Säule aus roten Flammen und Rauch steigt hoch in die Luft empor, grell blendet euch der Schein der knisternden Flammenzungen. Ein Brodeln erfüllt die Luft, und ein tonloser Blitz erhellt für den Bruchteil eines Lidschlags die ganze Stadt. Dann ist es still. Unheimlich still. Dort, wo zuvor der Dämon gestanden hat, liegen nur noch die große Holzmaske und das zusammengefallene schwarze Gewand.

Ausklang

Allgemeine Informationen:

Im Schein eines milden, gelben Sommermondes macht ihr euch bereit, Grangor wieder zu verlassen. Während der letzten Tage sind herzogliche Truppen in die Stadt einmarschiert, die Unruhen zu beenden, die Bürger und Handwerker sind von den Straßen verschwunden. Der Rat der Stadt hat wieder die Kontrolle übernommen, überall sind die Aufräumarbeiten in vollem Gange. In einer Proklamation, die auf dem Marktplatz verlesen wurde, bedauerte ein Repräsentant des Rates die Ausschreitungen und verkündete den Entschluß, die Natur der Grangorer Feiern neu zu überdenken. Dem Herzog wurde für seine Hilfestellung gedankt und ihm eine gewisse Summe Geldes als Entschädigung zugesprochen. Allen **Nicht-Grangorem** wurde geraten, die Stadt umgehend zu verlassen, bis die Vorfälle im Einzelnen aufgeklärt seien. Als besonderer Erfolg wurde gewertet, daß es den Schergen des Herzogs gelungen sei, die Brekkerbande zu zerschlagen, die in besonderen Maße an den Morden der letzten Wochen beteiligt gewesen sei. Da ihr aber Sylvins Gesicht unlängst in der Menschenmenge erblickt habt, ist diese Information wohl von zweifelhafter Glaubwürdigkeit.

Da das nächtliche Ausgangsverbot noch gilt, müßt ihr euch beeilen, die abendliche Stadt noch vor Einbruch der Dunkelheit zu verlassen. Der Abschied von Grangor fällt euch leicht, und ihr bezweifelt, daß ihr die Stätte so vieler böser Erinnerungen so bald wieder aufsuchen werdet. Als ihr die letzte

Fähre bestiegen habt, zerzaust euch der frische, kühle Seewind die Haare. Etwas weiter entfernt gleitet ein kleines Boot über das Wasser landeinwärts, gelenkt von einer schmalen Frauengestalt in der Tracht der Boroni. Im Boot könnt ihr im abendlichen Dämmerlicht die Umrisse eines Sarges ausmachen, und als sich die Frau umwendet und euch erblickt, winkt sie euch freundlich zu, zur allgemeinen Verwunderung eurer Mitreisenden. Es erfüllt euch mit Genugtuung - entgegen eurer sonstigen moralischen Überzeugung -, daß es eurem aufopferungsbereiten Helfer, dem alten Vampir, offenbar gelungen ist, zu entkommen, ihm, der Geißel der Nacht, die sich als einer der wahren Retter Grangors erwiesen hat. Ihm wird wie euch wohl jegliche Berühmtheit für eure Heldentat versagt bleiben: Allgemein gilt, daß der Herzog mit seinen Truppen die Stadt von allem Unbill befreit hätte, eurer wilden Geschichte aber würde wohl niemand Glauben schenken. Doch was soll's, keine Tat bleibt vor den Augen der Zwölfe unbemerkt

Nun aber dürstet es euch nach dem vertrauten Anblick eurer Heimatdörfer, nach Ruhe und Frieden, just, wie ihr es euch in Grangor erhofft hattet. Seit jenen schrecklichen Ereignissen plagen euch des Nachts schreckliche Träume und fürs erste habt ihr wohl von Abenteuern die Nasen voll. Allein - die Zeit heilt alle Wunden, und der Held muß noch geboren werden, der auf ewig die lockende, bunte Welt mit dem heimischen Herdfeuer vertauscht.

Epilog

Vorbei an kosmischen Schlünden, im Mahlstrom der Ewigkeit fegt ein eisiger, unirdischer Wind durch die Schwärze eines leeren Raumes. Nur zwei Lichtquellen **durchdringen** die ewige Finsternis, die eine kommt von einem gigantischen Portal, durch das in unendlich dahinströmenden Prozessionen die Seelen der Verstorbenen einziehen, die andere liegt im Wasser eines **großen**, seltsamen Brunnens vor einem dunklen Baum, dessen Rinde mit mysteriösen Runen bedeckt ist. Aus einer Wunde des Baumes tropft langsam Harz wie Blut in das Wasser des Brunnens, aber schon bildet sich ein **neuer** Sproß, der, jung und zart, dem eisigen Sturm trotzt. Namenlose Kreaturen versammeln sich von Zeit zu Zeit an jenem Brunnen, und voller Wut erkennen sie in seinem grundlosen Wasser die sonnenbeschienenen Felder einer Welt, die ihnen verschlossen ist. Sie hassen und begehren **diesen** Anblick, und schaurig hallt ihr Heulen in der Finsternis. Nur manchmal, wenn es ganz still ist, wimmert die dünne Stimme eines Mädchens durch die mahlende Dunkelheit - verloren und allein: "Meister, Meister - ich kann dich nicht sehen, ich kann dich nicht sehen! Oh Meister, ich sehe dich nicht mehr..." (...). In den Sphären der Anderswelt aber lauert der Wanderer auf immerdar und er harret des Momentes, da eine unbedarfte Seele ihm **Einlaß** gewähret auf **Deres** weiter Flur. Und er wird sich nähren vom Blut der Elfen wie der sterblichen Menschen in gleicher Art, und es wird anheben ein großes Klagen allüberall, bis hin in alle Ewigkeit. Dann aber soll niemand widerstehen können seiner Macht, und Wahnsinn und Unheil

bringt er in den Falten seines Mantels mit sich, und der grüne Schein der Mada wird nimmermehr schwinden. Und Chaos wird herrschen über dem Land, und die freien Völker werden in ewigliche Düsternis verfallen ... (Tulamidische Prophezeiung. Aus der Handschrift eines unbekannten Reisenden. geschätzt auf das Jahr 1912 v. Hal, in einer Übertragung von G. Finkenfarne, Akademie zu Punin)

ENDE

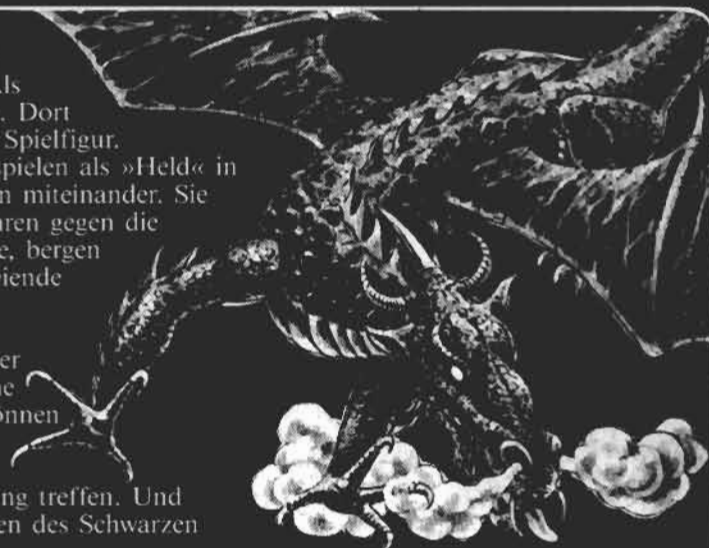
Vom süßen Lohne des Abenteuererlebens...

Einem jeden Helden dürfen Sie für seine tatkräftige Unterstützung im Kampf wider das Unheil 300 AP gutschreiben. Außerdem mag ein jeder sich an einem zusätzlichen Steigerungsversuch auf das Talent Magiekunde versuchen sowie einen Versuch unternehmen, seine Totenangst zu Senken. Dem Helden, der sich auf die gefährliche Reise in die Anderswelt begeben hat, winken zusätzliche 100 AP. Außerdem darf er einen Steigerungsversuch auf die Eigenschaft MUT versuchen sowie einen zusätzlichen Steigerungsversuch auf das Talent Magiekunde. Hat er es zudem gewagt, sich dem Dämon in die Arme zu werfen, um ihn abzulenken (siehe Finale B), wird dies mit weiteren 50 AP belohnt. Gleiches gilt selbstverständlich auch, so ein anderer Held diese wagemutige Tat begangen hat. Der Held, der sich dem Dämon in heldenhaftem Kampfe entgegenwarf, erhält ebenfalls zusätzlich 50 AP. Nun, zufrieden?

Uns bleibt nunmehr nichts weiter, als Ihnen und Ihren Helden viel Spaß zu wünschen beim "**Fest der Schatten**".

Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeiende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann. Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« — der Spielleiter — weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen? Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«

In Aventurien, dem fantastischen Land des »Schwarzen Auges«, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des »Schwarzen Auges« kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit der Box **»Die Helden des Schwarzen Auges«**. Sie enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird. Mit den **»Abenteuer-Büchern«** dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt **»Solo-Abenteuer«**, die man allein spielen kann, und **»Gruppen-Abenteuer«**, die der »Meister des Schwarzen Auges« moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden »Abenteuer-Punkte« und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.



Zum Inhalt des Buches »Das Fest der Schatten«

Grangor ist gewiß eine der schönsten Städte Aventuriens, aber die Götter scheinen sich gegen sie verschworen zu haben: Kaum 20 Jahre ist es her, daß die »blutige« Krimhelde Vanderzee in Grangor wütete, und nun schwimmen wieder schrecklich zugerichtete Leinen in den Kanälen! Die Grangorer »Warenschau«-Messe und Volksfest zugleich — wird überschattet von den schrecklichen Ereignissen: Panik und Raserei drohen von den Einwohnern Besitz zu ergreifen, falls sich nicht auf der Stelle jemand findet, der dem grausamen Spiel ein Ende macht. Doch das ist leichter gesagt als getan, denn wer immer Grangor erretten will, der muß sein Leben in die Waagschale werfen...

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als »Meister des Schwarzen Auges« eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird, ist im »Abenteuer-Basis-Spiel«, das alle Spielregeln des »Schwarzen Auges« und wichtige Detail-Informationen enthält, genau beschrieben. Das »Basis-Spiel« ist die Grundlage zum Spielen — zum Durchleben aller Abenteuer des »Schwarzen Auges«.



01871

© 1994, Schmidt 85386 Eching,
H. J. Alpers, W. Fuchs, U. Kiesow

CE



4 002998 018711